

【巻頭】

- 044 ザ・設定 コトキアス 復活のルージュより  
ランスロット・INは紅蓮特式
- 090 シーラカンス風聞の英雄 暗黒のロボットアニメ
- 092 僕たちの青春はアニメの戦争 第4回

## CONTENTS



流石イラメド 色紙画機  
シンバス

004

### 【特集】 ドラマ・ド 機動戦士ガンダムNT

映像と演出にこめられた意味を探る

【インタビュー】  
監督 吉沢俊一

006

### 【夏の劇場特集】 もう一度行こう! 河森正治EXPOへ

開場記念インタビュー 河森正治EXPOは夢を推す場所

ビジョナリクリエイター 河森正治

048



【強力特集】

## 富野由悠季とその作品

デビューから55年、富野由悠季とその作品たちの魅力に迫る

014

特報 富野由悠季!

### 「富野由悠季の世界」展とは?

富野由悠季監督作品年表

革新と新機軸なメカニック

その作劇と様々な画面上の発明

独自の世界観が醸し出す魅力

トミノ作品の真骨頂

トミノ作品的ネーミングセンス

016

020

022

024

026

028

030

富野監督が描いてきたことを僕たちはどう受け止めるべきか

032

### 富野由悠季インタビュー

「富野由悠季の世界」展と「G-SATELLIT 宇宙へ」

監賞録 富野由悠季とグレートメカニック

036

040

富野由悠季の世界 展  
【インタビュー】

福岡市美術館・学芸員 山口洋三



052

## 新幹線変形ロボ シンカリオン に見るロボットアニメの今と展望

【特集】 クライマックス劇場

060

### 【特集】 荒野のコトブキ飛行隊

「コトブキ」はいかにして「空戦」に挑んだのか?

【劇場版 ライオンオー、ガンバルガへ、ゴウザクラーを降り流る!】

068

## エルドランシリーズの軌跡

【インタビュー】

サンライズ 塚田隆式/元サンライズ企画室 中山清太郎/メカニックデザイナー やまだたかひろ/

BANDAI SPIRITSホビー事業部 生頼卓也

## 映像と演出に こめられた 意味を探る

昨年11月劇場公開の作品ながら、今年5月にはパッケージが発売と、それを劇場で上映する特別上映が行われ、未だ盛り上がりを見せている『機動戦士ガンダムNT』。現代的でありながら歴代ガンダムシリーズにも通じるエッセンスが散りばめられた本作だが、吉沢俊一監督はどのようなこだわりをもって臨んだのか。今だから話せるそのコンセプトや演出など、細部について話を伺った。

### 機動戦士

# ガンダムNT

MOBILE SUIT GUNDAM NARRATION

監督  
吉沢俊一  
インタビュー

機動戦士ガンダムNT

●キャスト  
Shinn Ashtart (Gundam NT) / 新井 大志

●声優・文・監修

「全力で結果不完全」が  
絶妙な効果を生み出す!?

パッケージ版はどのような部分  
が変わっているのでしょうか？

吉沢 正直なところを申し上げます。  
昨年劇場公開の折はスケジュールを  
間に合わせるために多少強引な制作  
をした部分もありまして、それを細  
かく修正させてもらった、というの  
が基本になります。ですので、特別  
パッケージ版に関する変更は、より  
完成度を高める作業で、何か趣向を  
変えるようなコンセプトがある、と  
いうわけではないんです。

ただ、実際にはモニターを並べて  
比べて観たりしない限り、見た感じ  
ではわからないと思います。特に普  
通に観ている方はほとんども修正されたもの  
を観ても印象が変わらないのではな  
いでしょうか。「ガンダムNT」で  
受けた取材で、富野由悠季さんの話  
をよくしましたが、「自分でもやり  
過ぎたなと反省しているんですけど、  
こゝ、教わったことの一つに「よい  
意味でライトな普通の観客であれば  
あるほど、映像は見えていなくて話し  
か見ていない」というのがあるん  
です。だからたとえ多少の粗さが目立  
ついても、話にとっかかりつつあ  
ってテンポよく映像が進めば、とく  
に違和感なく観てもらえると思っ  
てまして……。『ガンダムNT』の試  
写を行った時に、監督という立場と  
しては実はヒヤヒヤしていました。  
でも観た人の話を聞くと粗さのこと  
をいう人はあまりいなかったんです。  
自分でも驚いたんですが……。

——実作画面の粗さについてあまり

パイロットはコックピットで何をする？



アニメというのはキャラに何もさせないと、本当に止まっちゃって、その場に立たせようとする。なのでキャラには何をやらせなければならないといけない、やらせ動かさなければいけなくて、それによって（ミチゾノ、アム・モーション）。水を数分たてるとヘルムホルツの音が出た。やらせられてもいい。それは表面のコイツは生きている人間だから。どうこうと表現するために、劇にない人、知らない人というところ。〈Gレコ〉のコンゴウとトットはよくまでできていたけれど、あれをうまくいかにその板面に表現したものでしょう。ソルジャー、くしゃとブランドを繋ぎつてジャズチヤセしたり。コンソールを走らしたり、コッパのトット内でもいける。これも芝居だ。それはもう量産品（水沢）

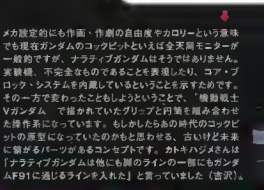
パイロットの心情と同調するメインカメラ



↑明らかにキラッと光るというほどではなくとも、置質なシーンではMSにも目力があるシーンが多い。

「Ζガンダム」では、カミーユの母親が殺されるくだりで、ガンダムMK-IIの顔が写って目が光る。何かが点くという表現です。その次のカットで、ガンダムMK-IIに乗っているカミーユの心に火が点いて「うわああ」と絶叫する。その点くカットと点くカットをつなげてモンタージュして表現する気持ちがあります。ナラティブガンダムの目が光るとき、ヨナの期待치가それに呼応していく。設定的なものではなくて、盛り上げるための演出のひとつです。

## MSとバトルシーンのディテール



力富強めにも作風・作劇の自由度がカギリーという意味でも現在ガンダムコピットといふは全開モニターが一般的ですが、ナラティブガンダムはそうではありません。実験機、不完全なものであることも理解した、コア・プロット・システムを内蔵しているということを示すため、その一方で変わったこともしようということで、「機軸戦士Vガンダム」で描かれていたグリッドと円盤を組み合わせた操作系になっています。もしかしたらあの時代のコピットの原型になっていたのかもと思える、古いけど未来に繋がるパーツがあるコンセプトです。カキハジとさんは「ナラティブガンダムは他にも別のラベルの一部にガンダムF91に流れるランダム」と言っていました（苦笑）



C機體のナティブガンダムは、絵コンテの段階でもっと色々と戦っていたんです。イアコ隊長のジェガンが暴走しているのを止めるためのナティブガンダムが必死に戦って助け出そうとして、でもIネオ・ジオングのビーム・ソードで囲まれて、というようなアクションシーンがあったんです。喉の都合上、全部カットでしたが、完成した映像には台詞としてその名残がありますね（苦笑）

■カットインからスライドするようにコックピットのシーンになったりと、シーンの切り替えが素早く行えるようだ。



カイトインは富野監督が考案して以来、ガンダム以外の種々な作品でも使われるようになった技法ですが、「ガンダムUC」には実は1カットもなかったはずです。へそ曲がりですけど、だったら「NT」では入れてやろんと。あと大きな理由として、劇場作品の沢で情報をぎゅっとまとめるために使っています。「あ、2秒短くてさ」みたいな感じで時間省略するのにも都合がいんですよ。キャラクター＝メカということも強固でした。これからはと便利な手段が生まれるのかもしれないですが、現在では一体感を表現するのに最適です(井沢)

吉沢 キース、ジャレットというジャズ、ピアノストがいます。あの時、ジャレットがドイツのケルン

——いやいや、それはプロの目線であつて、見ている僕ら視聴者は後半で話が盛り上がつてくるのが楽しいんですよ(笑)。

吉沢 キース、ジャレットというジ

できない話なのですが……。でも不思議と画面が粗くても、それが気にならず逆に話がどんどん面白く感じることがある。観た人に刺さるものがあるハッキリしてくると思うか……

理由が大きいのではと考えています  
TVアニメーション作品で、制作ス  
ケジュールがきつくなり、画面に粗  
さが出ることはよくある話ではあり  
ます。本書に載っている、どのよう

感じませんでした。プロの目で見ても「至らない」と思うことでも、我々が視聴者は気にならない、という感じがつかない、ということとはよくありません。それにパッケージ版で細かく修正が入るのは一般的です。

吉沢 それも理由の一つではあるとす

とて美しく、なぜかかという  
観る人が頭の中で勝手に補完してい  
るんだと思います。不完全なもので  
あるほど、逆に何かがよくなくてい  
く。キース・ジャレットの法則  
と個人的に呼んでいるんですけど  
(苦笑)「ガンタムNNT」の最初の  
公開版で面白いと言ってくたさった  
人は「キース・ジャレットの思想」  
が発動しているんじゃないかと思っ  
ていて……。ストーリーと映像の流  
れにハマってくれば、欠けている

サモトラケの女神ニケの像ってありますよね。あれは頭も腕も本来あ

トのケルンでのコンサートは最高傑作だ」という人が出てしまうような作品になったんですよ。不完全なピアノでやった演奏が最高傑作と言われるんです。

レットの体調も最悪だったはずですが、（音楽の専門家ではないので多少間違っているかもしれませんが……）。後にそのコンサートを録音したCDを発売したら、「ジャレツ

か、まともに音がでなかったんだぞ  
うです。でもジャレットは「ピアノ  
を用意したらやる、と言ったからには  
やる」といって、50の鍵盤だけ使  
って演奏をしたんです。確か、ジャ

メーカ一のピアノじゃないと演奏をきかれない。でも会場にはそのメーカ一のピアノがなくて、無理やり調律したんですね。そういう状態のピアノなので調律も完全にはできなかったんだから、調律の音、0から

### 様々な意味を持つ ガンダムNT の色使い

ナラティブ・カンダムが初めて登場するシーンは少し変わった色味ですが、あれはナラティブ空間を撃ったその軌跡をまっすぐナラティブ・カンダムが飛んでくるところの熱い赤からテプリの黒い返しの色無です。射撃を撃けたら色か戻っています。炎の中から出てくるというのと通じるんですけど近いイメージですね。カンダムの登場のさせ方も少し変わったものにしたいので、あのような形になりました。吉沢



も、足りないものは親にいる人が頭  
目自由に補ってくれるのではと  
一欠けいたるところがあつてでも  
それは「懸命にやつた上でのことであ  
る」ということが言下に伝わるのか  
もしないやうですね。

吉京　それはあるかもしれないです  
あ、まて懸命やつた結果として、  
にもならない理由で租とが出て  
まて場合なんですが、  
一スケジュールや予算など、なにに  
しに制約があつてそれと戦ひなが

**吉沢** 富野さんは「ガンダムGのレコギエスタ」の制作時、それまで「レコギエスタ」の制作に携わっていただけなのか？と、いかに「刺」にさせるか、ということを常に意識していました。クオリティーを上げるとはしても「口も舌なかた」ハイテクロケットイカが悪しきことではなく、もうひとつ大切なことがあると……

と思ふのです（機軸さんZガンダム）  
とマスのデウス・ヘルクが高い人ほど  
新しい劇場版よりTVシリーズの方が  
好きだという傾向があると感じ  
ますし、実際に、閉店するスター  
フもいて、ピノキリしたのですが  
ギリギリの放送のスケジュールで  
業界の諸君帮忙がやってきました  
に、タオリテイまでなく、胸を  
驚びにみられるような刺さる例も  
が確かにある。生懸命目指して、  
「こゝろもちよし」星になつて、レ

うものか奇跡を生む、という一筋の  
のてし。

■ 画に關していえば、総じて今の  
アニメはハイクオリティですね。  
吉沢 ハイオクリテだけでは到底  
てきない領域というものは絶対に  
ると思います。『ガンダムNT』で  
『Zガンダム』や、機動戦艦ガン  
ダム逆襲のムーアのシーンをその  
まま使っているというの、正直  
とっく。昔のものにちよとやそ  
は勝てないんですか。だん

ヨナのサイコメーターは1人で歩けないくらい重くて、ガチガチに固めた人というイメージです。「不自由さ」の表現ですね。ナラティブガンダムは組解の速さに関連してどんな「陣」になっていくという話を以前しましたが、ヨナも苦がせなかったんです。サイコメーターの重さは、低みも怒り、ネガティブな感情を察したものです。最後、面白いものをあげてみました。フェウネウスに飛びこんでいく。彼はミシシパはオズの魔法使いです。最後は白鳥の卵を羽端で、最後ヨナと2人結婚し合う時にそれを表して黒い顔になってます。家内は2つで中身は黒、またた。という演出です。(吉沢)



静定的にサイコースはミシェルが裏で取引し、横流ししたもので、ネオ・シオンから提供された技術なんですよ。スーズの光っている部分はサイコースがサイコフレームでできているからですね。サイコフレームの元になる金属を機械に縛り込んで作られた、という表現です。また、色はマリウダのパイロットスーツっぽい黒にしました（青沢）



### ジェガンが実体弾ライフルを使う理由



↑『機動戦士ガンダムF91』でG・キーンが跳出して落ちてきた薬莖が親子に当たって死んだり「治癒のシャア」ではガンダムが延々バルカンで撃つ被害にしていたと、家康はなかなか印象的な小悪魔になる

ジェンガが実体弾を撃っているのは、演出上の必要からです。あのシーンはコンテに秘密があがって、ティッシュがヒュームがジェンガに当たってジェンガがライフルをバラバラと撃ち、そしてその弾薬がマーサの車に降り注ぐ。カメラワークとヒューム、美空の両方で戦場の空間を作って、マーサが追いつけない女戦艦という方向を示しています。ヒュームや物の方向とカメラワークや映像の梁だけで空間を作るという富野流のコンテです。これをまたさらにジェンガには弾薬を落としておろわせないというかったんが、そう「ジェンガが実体弾のライフルを使っていないはず」と突如として、またね（高宮）

と、当時の作品を産んだ時代のエッセンスがうまく使われていたことが、私には驚きです。

◆「それ」は時代。流行りや受けた手の趣向、目的など様々な使命を帯びているといえますものね。劇場







東京・有明コロシアム  
Gallery AtoMoにて  
6月23日(日)まで開催中!

チケットの入券方法や  
会場などホームページをチェック!  
<https://kawasemoriexpo.jp/>



# 河森正治 EXPO

SHOJI KAWAMORI EXPO

## もう一度行こう! 河森正治EXPO

河森正治氏のクリエイター生活40周年を記念して催されている河森正治EXPO。本誌でも注目のメカニック関係の資料だけではなく、河森氏の作家としての創作やその誕生の過程を振り返る意味でも、重要なイベントとなっている。本誌発売日で開催期間もいよいよ残すところあと5日となるが、ここで改めてイベントの見どころを振り返りつつ、河森氏自らに今回のイベントの意義を伺った。



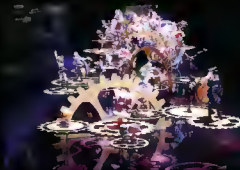
### これぞ河森正治という パライエティ感あふれる展示会

河森正治EXPOは一般的な企画展やイラスト展とは異なり、パライエティに富んでいることがポイントだろう。まず入場して真っ先に目に飛び込んでくるのがK・40シアー。ここが今回のイベント用に新たに作成された、河森作品が集結したスペシャル映像が流される。クリエイターの個性などでこうした映像が流されることは珍しく、河森氏の領域を問わない制作の姿勢が垣間見える。

一方、展示物はEXPOの名のとおり4つのパビリオンに分けられて、テーマに沿った展示が行われている。順路通りに進んでいくと、最初に現れるのはメインパビリオン。ここは河森氏が携わった作品の立体物で彩られたコーナー。「DX超合金VF-1Jバルキリー」による表彰シークエンスの再現やバルキリーコレクション、河森作品キャラクターによるランウェイや、様々な作品の立像が勢ぞろいする。そしてクリエイティブパビリオンでは、全体を5つのブースに分け「マクロス関連」や「作家性の高いもの」「アザインを中心としたもの」というテーマに沿って展示が行われている。「マクロスシリーズ関連の資料の充実度は高く、これでもまだアザインの程度」という。河森氏が手がけたアザインの画以外にも、企画書や絵コンテ、歌の発注書といった貴重な資料を見ることが出来る。また本誌としては「ガンダム」関連の資料も注目、河森氏といえは機動戦士ガンダムのSD設定などもファンコレジック密かに関わっていたことも有名である。またその後、アニメ劇中衣装を飾らせた二次創作「宇宙翔ける戦士達 UNDA M CENTURY」はのちのオフィシャル設

## メインパビリオン

プラモデルパビリオンによる創国パビリオンの再建や「DX組合金VP-12パルキリー」を使用した立体可変再建、立体物によるパルキリーコレクション、河森氏のキャラクターフィギュアによるランウェイ、等身大立像の展示などが行われる。立体物自身の作品の一部と題する河森氏らしいパビリオンといえる。

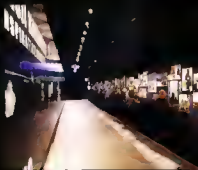


## クリエイティブパビリオン

河森氏が手がけてきた作品の企画書やデザインワーク、コンテなど展示するパビリオン。マクロス、コンバットデザイン、ロケットデザイン、作戦、フューチャー、など5つのブースに分け、そのテーマに沿った作品の資料を公開している。特にガンダムシリーズのみに公認認定として組み込まれていく資料もあり、他にもメガファンにと、ては新たな発見がある展示が展開予定。

## インスピレーションパビリオン

河森氏の作品年表は、創国を作品を随時更新していただくとともに、氏の創作活動が促されてくる。また河森氏といえど海外取材だが、本場である多くの国を訪れていることにも驚かされる。また河森氏の機や花火実験の海戦なども、通常の展示とは一線を画す河森氏らしい展示といえる。



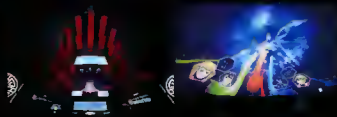
## フューチャーパビリオン

このパビリオンは河森氏の未来を予測させる展示を行っている。1980年に開かれた未来都市では、すでに現代に近い技術が導入されているのも興味深い。河森氏の未来は、河森氏が進行する。河森氏が進行しているとのこと。スポンサーを河森氏から



## K-40ドームシアター

河森氏の作品が展開した河森氏が渡れるドームシアターであり、40年分のオオスを詰め込んだとされる。全場観モニターであるため、一度では見きれないという点もポイントであり、ぜひ何度も観て新たな発見に期待。河森氏



に未来へと続くことを印象づける。会期中には一部の展示替え（河森氏のガンダム試作3号機や「マクロス」シリーズの総コンテなど）も行われており、会期前半に行かれた方は再度河森氏のXPを助けることでも新たな発見があるかもしれない。本誌発売日時点で会期も残り3週間だったが、この週末はぜひ河森氏のXPを訪ね、氏の40年の歴史からアニメ、ゲーム、立体物の進化の一部を感じ取ってほしい。

河森氏の作品が展開した河森氏が渡れるドームシアターであり、40年分のオオスを詰め込んだとされる。全場観モニターであるため、一度では見きれないという点もポイントであり、ぜひ何度も観て新たな発見に期待。河森氏

河森氏の作品が展開した河森氏が渡れるドームシアターであり、40年分のオオスを詰め込んだとされる。全場観モニターであるため、一度では見きれないという点もポイントであり、ぜひ何度も観て新たな発見に期待。河森氏

河森氏の作品が展開した河森氏が渡れるドームシアターであり、40年分のオオスを詰め込んだとされる。全場観モニターであるため、一度では見きれないという点もポイントであり、ぜひ何度も観て新たな発見に期待。河森氏

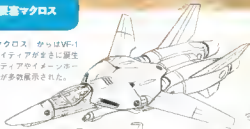
河森氏の作品が展開した河森氏が渡れるドームシアターであり、40年分のオオスを詰め込んだとされる。全場観モニターであるため、一度では見きれないという点もポイントであり、ぜひ何度も観て新たな発見に期待。河森氏

## 河森正治EXPO展示資料 ちょっとだけ誌上体験

ここでは河森正治EXPOで展示された資料や、惜しくも展示から漏れてしまった資料の一部を紹介。あくまで紹介する程度のもので、展示資料をしつくり見たい方は、実際に会場に足を運んでいただくか、会期後に発売予定の「河森正治EXPO解説新書（価格1,200円、内容 展示品を完全網羅し、ロングインタビューや豪華メンバーの寄稿等も収録）」でチェックしていただきたい。

### 超時空要塞マクロス

「超時空要塞マクロス」からはVF-1バルムリーのアイデアがまさに誕生する期間のアイデアやイメージボード、準画像などが多数展示された。



VF-1準画像



VF-1準画像

最初期案

### マクロス7

主にラフ案や最終稿の「マクロスプラス」では絵コンテなども展示。



### マクロスΔ

劇場版も含め絵コンテやラフ案などが展示。特にメカファーンは54-252ドラクーン型のデザインの変遷は異様に、初期の機体デザインのドラクーン型の変遷が判明見える。



### マクロスΔ

VF-25メサイアのコンセプト段階のラフをはじめ、ゲームや絵コンテなどが見どころ。



### マクロス (GAME)

ゲーム関連のマクロスシリーズの資料も多数披露されたが、その一部も展示されている。





機動戦士ガンダム0083  
STARADUST MEMORY

初の河森版ガンダム試作3号機をはじめ  
「機動戦士ガンダム」や「GUNDAM  
CENTURY」関連の資料も展示

サウパ  
もろもろ

アムロ  
の  
兵装

ガンダム試作2号機ラフ

ガンダム  
試作1号機ラフ

アムロ・バグ  
カラーパターン

新世紀GPM  
サイバーフォーミュラ

クラッシュジョウ

各種ラフ案をはじめ、河森ご自身による彩色案も展示。

ラフ案

鮮麗のアクリオン

ガンヘッド

ラフ案

文豪特撮エウレカセブン

機界大虎ダンガイオー

ラフ案のほか、豊富な変形パターンなども紹介。

天空のエスカフローネ

初期企画案やメカのコンセプトなども  
展示。

ニルヴァージュ  
ラフ案と ANEMONE  
文豪特撮エウレカセブン  
ハイエグザリオン  
ニルヴァージュXラフ案



## マルチクリエーターの走り？ 富野由悠季を考える

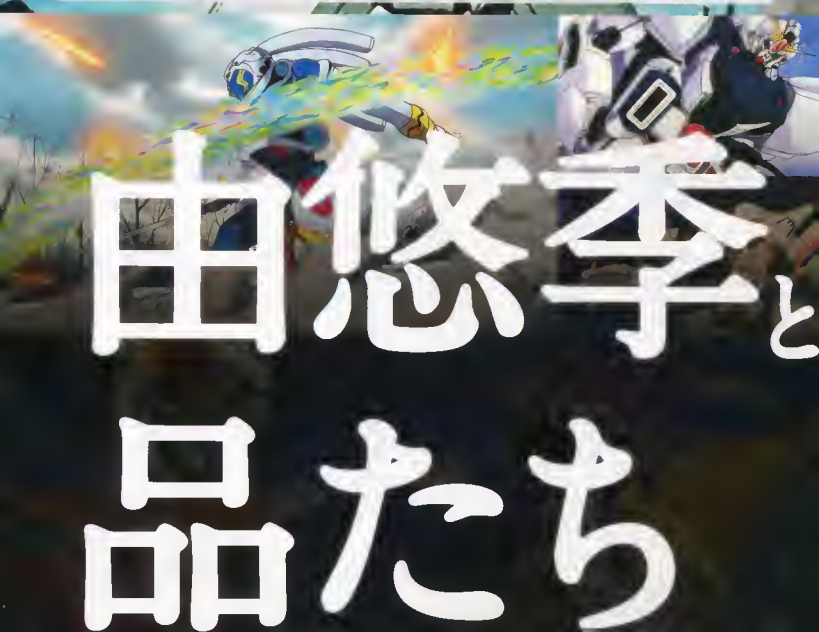
本誌読者に「もともと影響を受けたクリエーターは？」と問えば、富野由悠季監督という人は多いことだろう。「機動戦士ガンダム」(伝説巨神1号)、「機動戦士ガンダム」(伝説巨神1号)、「機動戦士ガンダム」(伝説巨神1号)など、どの作品にも影響を受けたかは、その人によって違うだろう。

日本において、少なくとも「リアルロボット」といわれる作品群の、作品世界にリアリティを与えることにより、ロボットという本来無情無義な存在にまでリアリティ(社会性)を与えるという手法は、富野監督が作り上げたものだ。それは日本のロボットアニメ作品だけでなく、SF的な作品などにおいても、いわば「フォーマットのな」として現れも受け継がれているといえる。

それまで小学生向けの「ロボットブレス」あるいは「玩具屋のロボット」モーション作品と認識されたロボットアニメに、人間ドラマを導入し、中高生・大学生にまで視聴層を広げ、結果的に今のハイターゲット層を作り出したこともその功績だろう。

また、「機動戦士ガンダム」のスペースコロニー、「機動戦士Zガンダム」の主人公カミーユの「キレる子供」というキャラクターなど、数々に時代の少し先を行く要素を描く慧眼と新作ロボットごとに様々なコンセプトを与え、戦場メカ「ザンクトル」の3日限りの「旋」など奇抜だが面白い設定を考えるアイデアマンとしてさらに「ザク」や「ザンザル」

などの超自然的なネーミングセンス、また井沢嗣としての作詞活動、あるいは少年たちに様々な意味で衝撃を与えた小説版「機動戦士ガンダム」や「機動戦士Zガンダム」といったノベライズ作品も小説家としての側面、いやこう書いてはその仕事の足跡は「マルチ」と簡単に言うには足りないほどの、ものすごいものがある。さて、そんな富野監督に対して読者諸氏はどのようなイメージを持っているのだろうか。「機動戦士ガンダム」を生み出した人」というのは、広く一般的なパブリックイメージだろうし、本誌読者などにとつてそれはもはや当たり前のものだろう。初監督作品である「海のトリトン」の衝撃的なラスト、「盲殺しのトミノ」と「機動戦士ガンダム」などで罰されたこと、はたまたかつて雑誌「ガンダム」で自身の作品を「失敗作」と言うなど、刺戟的な発言を連発した「巨匠」なのか、あるいはこの「巨匠」的な文化人としての姿か。今回はそんな富野監督が手掛けた「トミノ作品」の特徴を今一度振り返り、「機動戦士ガンダム」の作品、あるいはクリエーターとしての富野由悠季をどう考えるべきか、ということをやってみよう。特長を組んだ、いわゆる「ガンダム世代」の先頭の人は、もう60の声を聞く年代であり、多くの人々も40代後半・50代だろう。配信を席の現在、富野監督の作品を今一度見ることはそれほど難しくない。「ガンダム」40年の区切り、あるいは民衆会など、現在は、富野監督について考えるのに、まさに恰好の時期といえるのではないだろうか。



# 富野由悠季と 作品たち



総特集

富野由悠季の世界：雄  
開催記念  
僕らが愛した  
トミノアニメの温故知新

今年、2019年は『機動戦士ガンダム』放送開始40周年の記念の年である。また、本誌発売の4日後の6月22日には、福岡市美術館で開催会「富野由悠季の世界」が開催され、その後も全国各地を巡る予定だ。そんな記念すべき年に、本誌でも富野由悠季監督の特集をお送りする！ トミノ作品と富野監督の魅力を今再びあえてみよう！

# 富野 其の作



デビュー 55年、  
世界初となる演出家、  
富野由悠季の回顧展開催  
2019~2020年  
全国6会場を巡回予定

# 富野由悠季の 映像世界がここに！

期間

福岡市美術館  
6月22日(土)~9月18日(日)  
兵庫県立美術館  
10月12日(土)~12月22日(日)  
鳥根県立石見美術館  
2020年1月11日(土)~3月23日(日)  
青森県立美術館  
2020年4月~6月(予定)  
富山会場  
2020年7月~9月(予定)  
静岡県立美術館  
2020年9月~11月(予定)

詳細は  
特設サイトを  
チェック！

<https://www.tomino-exhibition.com>  
ツイッター @tominochibi1

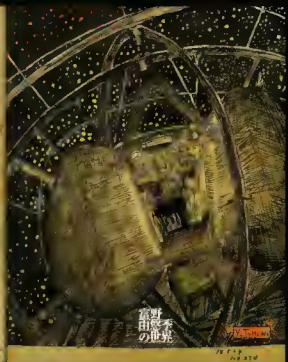


概念の展示に挑戦する  
意欲的な展覧会を見よ！

©手塚プロダクション・富山県社  
©富山県社  
©サンライズ  
©創通・サンライズ  
©サンライズ・デジタル・ジュエル  
©サンライズ・ジュエル  
©サンライズ・ジュエル



宇宙船



©サンライズ



# 【 展覧会の内容 】

今回の展覧会は6つのテーマごとに作品を選別し、それぞれ作品の展示を行う。作品の製作年代にとらわれず、各々のテーマに沿う形で作品世界を体感する内容となっている。

## 第2部

### 人は変わってゆくのか

機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム

©サンライズ ©新通・サンライズ



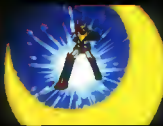
## 第1部

### 宇宙へあこがれて

機動戦士ガンダム 宇宙篇の作品  
海のりぼん  
機動戦士ガンダム

機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム

©新通・サンライズ



## 第4部

### 魂の安息の場所は何処に？

機動戦士ガンダム  
ガンダム

ガンダム  
機動戦士ガンダム

©新通・サンライズ



## 第3部

### 空と大地の間で優しく

機動戦士ガンダム  
OVERSEAS キングダム  
機動戦士ガンダム

機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム

©SUNRISE・B.V・WOWOW ©新通・サンライズ



## 第6部

### 大地への帰還

ガンダム  
ガンダム

ガンダム  
ガンダム

©新通・サンライズ



## 第5部

### 刻の涙、流れゆくその先へ

機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム

機動戦士ガンダム  
機動戦士ガンダム

©サンライズ ©新通・サンライズ



前代未聞の演出家の  
展覧会は未来を拓く？

「ご存じのとおり、富野由悠季監督の展覧会『富野由悠季の世界』が2019年6月22日の福岡市美術館を皮切りに、巡回展として2020年11月までの1年半にかけて全国6つの美術館などで開催される。

展覧会のホームページで富野監督自身も当初「展示するものがないからやめたほうがいい」と言ったと語られているように、演出家の業績を美術館の展覧会という形で見せるのは異例と評されているだろう。なぜなら、富野監督の行事は結果的なフィルムであるわけで、美術館に展示できるようなものはフラッシュ絵コンテといった素人から見れば「途中」のものでしかないからだ。それをどのように「一展」で昇華していくのか、それだけに興味は尽きない。詳しくは42ページから、本展覧会の企画者の一人である福岡市美術館の山口洋三さんにお話を伺っているのをご参照いただければと思う。

一方、近年アニメーション関係の美術展などはよく目にするが、ギヤラリーなどとは、実ほそれは多くはない。美術館でやるということは、美術界からの視点で、アニメーションという大衆娯楽を見つめ直すということでもある。その視点は、これまで僕たちの考えていた視点とまた、味違つたものになるに違いない。100年後、アニメーション作品かのような文化遺産となっているかはわからないが、この展示会は、アニメーションの世にこのように評価されていくののモデルケースになるのかもかもしれない。



## 昭和

昭和47(1972)年

昭和49(1974)年

昭和50(1975)年

昭和52(1977)年

昭和53(1978)年

昭和54(1979)年

昭和55(1980)年

昭和56(1981)年

### 海のトリトン

1972年4月1日〜1972年8月30日  
全27話 キー局 朝日放送(TBS系列)

### しあわせの王子

1972年3月31日完成

### 勇者ライディーン

1975年4月1日〜1976年3月26日  
全30話 キー局 NBS(一説・テレビ朝日)  
※第1話 第3話 第5話 以降は長瀬喜伴也が監督を務める

### ラ・セーヌの星

1977年4月1日〜1977年12月26日  
全39話 キー局 フジテレビ  
※第1話 第3話 第5話 第7話 第9話 第11話 第13話 第15話 第17話 第19話 第21話 第23話 第25話 第27話 第29話 第31話 第33話 第35話 第37話 第39話 以降は長瀬喜伴也が監督を務める

### 無敵超人ザンボット3

1977年10月8日〜1978年3月25日  
全23話 キー局 名古屋テレビ

### 無敵鋼人ダイターン3

1978年6月3日〜1979年3月11日  
全10話 キー局 名古屋テレビ

### 機動戦士ガンダム

1979年4月1日〜1980年1月26日  
全43話 キー局 名古屋テレビ

### 伝説巨神イデオン

1980年5月8日〜1981年1月30日  
全39話 キー局 東京12チャンネル(現・テレビ東京)

### 劇場版 機動戦士ガンダム

1979年3月17日公開 配給 松竹

トミノ作品の発見

Discovery 1

## 富野由悠季監督 作品年表

まず特集の最初として、富野由悠季(喜幸)監督の手掛けた映像作品をさっくりと年表形式で振り返ってみたい(TVシリーズ、劇場作品込みで33作)。その数の多さにあらためてびっくりするが、たまたま作ってはいないというのが、トミノ作品のすごいところと言えるのだ。

### 一生分業しめる!? 富野監督作品たち

富野監督の監督作品を振り返ってみると、あらためて驚かされるのは、その多作さだ。

初期の虫プロ時代、フリーの演出家時代に参加していた『鉄腕アトム』や『巨人の星』など、そして初監督作である1972(昭和47)年の『海のトリトン』、サンライズをベースに監督として作品を作りはじめたのは、75年の『勇者ライディーン』からで、77年の『無敵超人ザンボット3』から10年以上にわたってほぼ毎年新しい作品を世に出し続けたのだ。実際には93年の『機動戦士Vガンダム』までの15年、ほぼ休みなく製作し続けたということになる。

富野監督の年輪的には30代はじめてから監督として活躍し、TVシリーズの『機動戦士ガンダム』では、38歳だった。そして『無敵超人ザンボット3』から現在に至るまで、その数はタイトルだけでも18作、それ以外にもTVシリーズの劇場版や小規





昭和57(1982)年

**劇場版 機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士**  
1982年7月10日公開 配給 松竹  
全50話 キー局 名古屋テレビ

模範作品も含めると30作を超えることとなる。その間、40年少しなので、驚異的な多作さといえるかもしれない。しかもさらに驚かされるのは、そのほとんどがオリジナルストーリーであるということだ。

**戦闘メカザブングル**  
1982年7月6日・1983年1月20日  
全50話 キー局 名古屋テレビ

80年代前半の富野監督の仕事量は、今あらためて見てみると、ものすごいものがある。これは傍で見るほど簡単なものではないだろう。70、80年代のロボットアニメといえば、もちろん玩具やプラモデルなどのプロモーション映像である部分が大い

昭和58(1983)年

**劇場版 伝説巨神イデオン 接触篇・発動篇**  
1983年7月10日公開 配給 松竹  
全50話 キー局 名古屋テレビ

の半年以上前にデザインを決定しなれば、放送開始と同時に商品展開ができないう。さらにデザイン決定後も、新たな作品の制作を放送中の作品と並行してやらねばならない。こうした費解を考えると、ロボットアニメがある種のルーティン

昭和59(1984)年

**重戦機エルガイム**  
1984年2月4日・1985年2月23日  
全54話 キー局 名古屋テレビ



事になりやすいということがわかるだろう。また、それこそが消費者側にも求められていた側面もあったことは、その他ロボットアニメ作品を見ると、わかることだろう。

昭和60(1985)年

**機動戦士Zガンダム**  
1985年3月2日・1986年2月22日  
全50話 キー局 名古屋テレビ

昭和61(1986)年

**機動戦士ガンダムZZ**  
1986年3月2日・1987年1月31日  
全49話 キー局 名古屋テレビ



富野監督が作り出したものが、後に定着化したケースも少なくない。中でも「機動戦士Zガンダム」の続編「機動戦士ZZガンダム」を製作せ

昭和63(1988)年

**機動戦士ガンダム 逆襲のシャア**  
1988年3月13日公開 配給 松竹

「機動戦士Zガンダム」を製作せ



## 平成

平成3(1991)年

**機動戦士ガンダムF91**  
1991年3月16日公開 配給 松竹

平成5(1993)年

**機動戦士Vガンダム**  
1993年4月2日・1994年3月25日  
全51話 キー局 テレビ朝日

平成7(1995)年

**闇夜の時代劇 正体を見る**  
1995年2月19日  
全1話 キー局 日本テレビ  
中二話 配 今沢謙太郎 あさきまゆみ 作品

平成10(1998)年

**バイストン・ウェル物語 ガーゼイの翼**  
1998年5月22日・1999年3月1日 全3話  
1998年4月8日・1998年11月11日  
全26話 キー局 WOWOW

平成11(1999)年

**ブレンパワード**  
1999年4月28日・1999年11月11日  
全26話 キー局 フジテレビ

平成14(2002)年

**∀ガンダムⅠ 月光蝶**  
2002年2月9日公開 配給 松竹

**∀ガンダムⅡ 地球光**

2002年2月10日公開 配給 松竹  
※2部作を併せて公開された「∀ガンダム」を合流



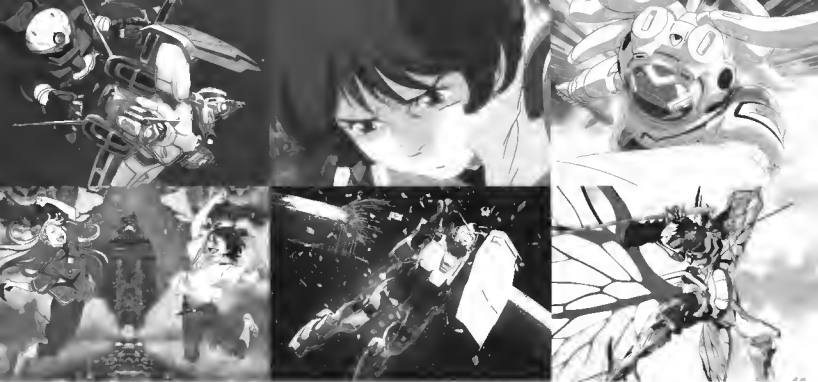
ねばならなくなった時、キャラクターや物語を一新するという挑戦は、僕たちが思っている以上にものすごい意味を持つものだったといえるかもしれない。何しろ、「アム」になっただほどの成功体験の半分を実質的に捨てたからだ。これには、御本人はクリエイターとして「当たり前」と言われるかもしれないが、凡人にはなかなかできることではないだろう。

手堅に映像が見られる時代だからこそ  
過去作品を振り返る

実際、本誌のこれまでの取材の中で当時のことを聞いた折に、「富野監督の仕事量は驚異的」で、「『これだけの仕事をしているかわからないほど』」などという逸話も聞いた。富野監督自身も「仕事ばかりしていた」と述懐している。それに、井荻麟としての作詞活動や、小説家としての仕事などもこなしていた事実を忘れてはならないだろう。

そんな富野監督が製作してきた作品だが、実際に「アナタが影響を受けたトミノ作品は？」と尋ねたら、答えは人によって様々だろう。ロボットアニメにある種のリアリズムと過激さを持ち込んだ『無敵超人ザンボット3』なのか、もちろん『機動戦士ガンダム』という人も多いだろうし、『伝説巨神イデオン』や『重戦士ダンバイン』は、今でも多くのファンがいる。作品ごとにファン層が違うのは、ある程度簡単な理屈で見える人の年代により影響を受けた作品が違うから。もっとも多感な時期に見た作品が心に残る作品というこ





## OVERMAN キングゲイナー

2002年9月7日〜2003年3月22日  
全26話 キー局 WOWOW

**機動戦士Ζガンダム** Mobile Fighter Z Gundam 星を継ぐ者

2005年5月28日公開 配給 松竹

**機動戦士ΖガンダムⅡ** Mobile Fighter Z Gundam II 恋人たち

2005年10月29日公開 配給 松竹

## リーンの翼

2005年12月10日〜2006年9月8日  
全6話 ネット配信

**機動戦士ΖガンダムⅢ** Mobile Fighter Z Gundam III 星の鼓動は愛

2006年3月4日公開 配給 松竹

## リング・オブ・ガンダム

2005年8月21日公開 イベント上映  
『機動戦士Ζガンダム』の制作スタッフによる企画  
『GUNBAN BROTHERS』東宝とタカヨーシと公開

## ガンダム Gのレコンギスタ

2001年10月3日〜2015年3月27日  
全26話 キー局 毎日放送

## そして 令和

令和元(2019)年

## 富野由悠季の世界展 開催

6月22日  
会場 富野由悠季の作品を大切にと上野国策



とでもあるだろう。トミノ作品のすごいところは、そういった異なる年代の人々を引きつける(影響を受ける)作品を、過酷な製作環境の中、世に出し続けたことでもある。

実際、富野監督は、現在に至るまで実によく学習をする人であり、また、実に優秀なアイデアマンでもあるという。もちろんアイデアマンというのは本人の能力であり、同時に幅広い学習の成果でもあるのだろう。そして反骨の人でもある。

さて、そんな富野監督作品は、年代的に大まかには3つに分けられるだろう。ひとつめは『無敵超人ザンボット3』から『機動戦士Ζガンダム』を含めた『機動戦士Ζガンダム』あたりの80年代中頃までの10年間。これらはプラモデルを含む玩具のプロモーションとは切っても切り離せない作品である。次が88年の劇場版『機動戦士Ζガンダム 逆襲のシヤア』以後の『機動戦士Ζガンダム』(ブレムパワード)以降、最近の20年といったところだろうか。正確には、くつきりと『作風が変わった』という区切りというよりは、製作環境や状況あるいは時代の変化などで区別できるに過ぎない。

ひとつとしたら、作品の流れを見ることは、富野由悠季という1人の仕事人の人生を見るに等しいのかもしれない。富野監督の作品は、製作した富野監督の年齢前後になって見返してみると、より意味のわかるものも多い。そういった意味では僕たちは富野監督の作品を死ぬまで楽しむことができるのかもしれない。

## 斬新と新機軸なメカニク

富野由悠季監督作品といえは、必ずと言っていいほどロボットが登場する。つまり富野監督は常に新しいロボットを世に送り出してきた人でもある。それらにはどのような意味があるのかを考えてみたい

### MS (モビルスーツ)

機動戦士ガンダム

兵器もSFメカとしてのロボット



RX-75  
ガンタンク



RX-77  
ガンキャノン



RX-78  
ガンダム

機動戦士ガンダムは、ロボットを兵器、あるいはSFメカとして画期的な革新的な作品である。これは「のど」といって、それは、ミノフスキー粒子などロボットを兵器として成立させるといって世界観を読み取って、戦うというコンセプトである。たのしみであり、戦うというコンセプトである。たのしみであり、戦うというコンセプトである。たのしみであり、戦うというコンセプトである。



MS-16  
ヘルググ



MSM-07  
ズゴック



MS-06S  
シャア専用ザク



MS-06  
ザクII

### MA (モビルアーマー)

機動戦士のいわば「デコ入れ」として登場したのがモビルスーツとは違う種類のメカ、モビルアーマー。ロボットと違うのは、ある種のリアリティがありつつも、戦術的でもあり、ラスト感も兼ね備えている。ある種のメカとしての登場といえる（「イデオ」の登場メカに驚かされたといえるのかもしれない）



MA-08  
エルメス



MA-05  
ビグロ

### 作品のメッセージでも あるロボットたち

富野監督作品のほとんどはロボット作品である。そして登場するロボットは、そのデザインだけでなく、存在そのものであり、練られて作られているのを感じることが多い。例えば「機動戦士ガンダム」では、ロボットを兵器として表現する、という、今では当たり前のことを、ロボットアニメがまだ未成熟な小学校中年代の子供たちからのものであった時代にやっただけの「革新的」だった。また、「モビルスーツ」という名を作り上げたことも、専門的に聞かせる「ロボット兵器、機械」というイメージを広げること、成功しており、これも後世に残る仕事だったといえるだろう。それは「（ロボット）アニメを見る世代が上がりつつある」と判断し、中学生・高校生までターゲットに入れるという「先見の明」であり、結果的には製作元に「玩具」以外の版権収益の道を歩かしたという意義も忘れてはならないだろう。また放送終了後に、「スケール表記をしたのは、作品コンセプトの勝利といえる」「ガンダム」以後も、富野監督は87年まで、毎年のようにTVシリーズの監督を務めた。これは主力商品が玩具からプラモデルへと移行する（対象年齢が上がった）時代であり、80年の「伝説巨神イデオン」から84年の「重戦機エルガイム」まで、毎年新しいロボットアニメを世に送り出したが、それらは「ガンダム」の成

功した部分を一部フォーマット化し、つづき、各々コンセプトを変えていた。そこには新たな名称があり、メカニズムや世界設定があり、デザインがあった。「機動戦士ガンダム」の続編「機動戦士Zガンダム」では、当時ヒットした「戦え！ 超ロボット生命体トランスフォーマー」などから、「時代は変遷」と判断し、成功体験の「機動戦士ガンダム」の路線をあつちやと捨てている。この新しいものを見せ、製品としても成立させるというスタイルは、富野監督が「ロボットアニメが好き」というわけではなく、職業としてロボットアニメの監督になどなりた人であることも重要な要素だろう。富野監督は常に最新の科学知識や、時代の流行や気分を取り入れつつ、一歩先を行く「新しいもの」を世に出そうとしてきた。一方でスポンサーの要望や、製品を買う子どもたちへの配慮も忘れてはいない。そして、ロボットアニメが玩具の遊びから解放されたとしても「アレンバウード」ではない、「生物機械」一生物体的という意味では、「生物機械」一生物体的に挑戦し、「O.V.E.R.M.A.N. キングゲイム」ではキャラクター性を踏まえるなど、「モビルスーツ」のパブリックイメージと連動感を模索した。そしてそれらのロボットたちは、作品世界のイメージに合ったものであり、時代のもともとの歩みを読んだ作品世界と物語に組み込まれたものであり、いわば時代への挑戦あるいはメッセージとも言えるのだ。

## 重機動メカ

伝説巨神イデオン



## 巨大ロボットへの挑戦



ガルボ・ジック



ガンガ・ルブ



ジグ・マック



【非重機動メカ】  
イデオン



アディコ



ギド・マック

アブソノール

「監督神イデオ 玩具デザインありき」作品  
企画がスタートし、富野監督の挑戦したのは、今まで  
巨大ロボ、トランスフォーマーなど新しい表現で表  
せるか、というところを言っていたら、そのためのアイ  
デアが、単純で、無謀！とあるのだから、もとより注  
意を要する。重機動メカからガンダム、兵器、路線  
を内包しつつSFのアイデアを凝縮した、その発見人の  
メカこそ、作品世界を支える重要な役割を背負う。い  
結果として、主人公のデザインと物語世界の構築は  
かたがたの個性を駆使しているのかも、れない。

オーラ・バトラー

聖戦士ダンバイン

157

## 生体的メカと飛行という表現



ドラムロ



ウイング  
キャリバー



ビルパイン



デーナ・オシー



ダンバイン



スワアース



ライネック



ビランビー

聖戦士ダンバイン は昆虫型ロボットとモンスターを取り入れた、ファンタジー オカルトといたった当時のファンタジーあまたを積極的に取り込んだファンタジー世界! ありかたヨロハ中世的なモチーフは新しい「生体兵器」的な部分をフューチャーしたのも新鮮! ケー一方そのフォーマット自体はモビルスーツ、近卫部分もあり 新と保守が直対馬チクする すべて最初から飛行に取り組んでおり、飛行態の画面と の爽快さ 洗練した歩行が少し 作画の手堅さが驚愕である、という制作上の少なさにも両立させて いる

## その作劇と 様々な画面上の発明

富野監督が手がける作品の数々は、フィルムの中で描かれていることもまた、極めて慣性的であるといえる。その注目すべき点とは、作風はもろんたが演出や作劇、画面上の構成や構図、物語設定など驚くほど多岐にわたっているといえるだろう。

## 皆殺しのトミノ

トミノ

「人の死」により描かざるを得ない物語



↑「イデオン」では、異文明同士の邂逅が結果的に滅亡と再生のきっかけに。



↑「ガンバイン」は、異世界の人々が地上に出たこと自体が死の運命だったか。



↑「ガンバイン」では、主人公が戦死する以外に、戦死を守るかのこく死んでいく。それは誰かを助ける自己犠牲にほかならず。エンターテインメントとしては道徳的異端だ。



富野監督作品で、主要登場人物のほとんどが物語中で死ぬのは、「無敵超人ザンボット3」「伝説巨神イデオン」「聖戦士ダンバイン」「機動戦士Zガンダム」もその範疇に入るかもしれない。富野監督の70〜80年代のTVシリーズは9作なので、半分以上が該当する。

しかし、「ガンバイン」は自己犠牲、「イデオン」では「無敵力」の発動の前に成す術もない人類。「ダンバイン」は人々が背負っていた己の「業」により滅亡する、と

いう形も含んだ死が描かれている。「Zガンダム」での人の死は、衝撃のラストに向かって途中で主人公のカミューが描き込まれていく舞台装置でもある。

つまり、作品の歩んできた「道」を考えると、そうならざるを得ないというようにも見え。一方で運いい人々を描いた「戦艦メカザンブル」や、ニュータイプを最終的には人類の希望のように描いた「機動戦士ガンダム」では、主要登場人物の多くが生きて残っている。やはりテーマと連動するのだ。

## ロボットのサイズ

トミノ

人とメカが共に芝居をするという永遠のテーマ

富野監督はロボットのサイズを常に考えてきた監督である。ガンダムのモビルスーツは単純に「人の10倍」の身長メカであり、「マジンガーZ」に連なる、スタンダードな大きさだ。「伝説巨神イデオン」では、物語のスケールからイデオンの全高は100mを超え、15kmもあるメカ（バイラル・ジーン）が登場した。一方で「メカと人の結んだドラマ」ではオラ・バトラの身長

を7m程度に設定。この流れは「機動戦士ガンダムF91」においてモビルスーツの身長を5mほど下げることによって響いている。「ブレンパワード」のアンチボディは11〜12m、「OVERMANキングゲイナー」のキングゲイナーは成年男子の4.2倍（？）と、これらはいわば電撃柱より低いサイズだ。そして「Gのレコンギスタ」では、一般的なモビルスーツサイズ（18m前後）に戻っており、これは意識的なものだろう。



↑巨大スケールで描かれている物語を考えると、イデオンのサイズはむしろ小さい?

↑「イデオン」だが、ロボットと人間の関係という点で富野監督は変わらない。



↑「人の4.2倍」というくらい小さいサイズで描く、あまり問題にはならない。



との異名があるように、80年代の作品では富野監督作品では実に多く人が死

た。また、物語的には「皆殺しのトミノ」という点も、富野監督作品の多くの作品として採用されるシチュエーションといえる。大きな船に人々が乗り組んで、旅をするというもの。実際に「機動戦士ガンダム」以降、そうでない作品を探すのが難しいほどだ。「マジンガーZ」でも、その基本構想は少し違いますが、おおまかには「船の旅」的な話の積み重ねともいえる。元々「機動戦士ガンダム」企画時のモチーフのひとつに「十五少年漂流記」があったという。つまり、少年たちが船に乗り旅をする物語だ。

そしてこのスタイルには多くのメリットがある。ひとつは船の航行により様々な舞台を設定できること、つまり違う状況が回ごころからやってくるわけ、物語のバリエーションの数は限りなく広がる。また、船中では多くの人を配置することができ、その距離感が近いことも挙げられるだろう。つまり「学校の教室」のような状況が成立しやすく、閉じられた空間にもできる便利なシロモノなのだ。

こうした物語上の構想は、富野監督の多くの作品が、現在ではあまり見ることのない、1年といった長いサイクルで作らなければならないことと不可分ではないだろう。1年という長いスパンのシナリオ構成であり、結果的に「船」の設定は便利で不可欠だったかもしれない。

若者たちの「船の旅」そして「皆殺しのトミノ」



# カットイン

1979

トミノ作品の名物にしてロボットアニメの画期的発明

富野監督が戦闘シーンで好んで使う手法で、見るも「トミノ作品だ!」と思う人も多しはず。つまりメカのアクション中にキャラクターを割り込ませるもの。これにより物語上はロボットの中にキャラクターがいるはずなのに、ロボットとキャラクターが同じフレームに入り、並列して描けるようになる。これは、ロボット=キャラクターというイメージをわかりやすく伝えると同時に、複数のキャラクターの掛け合いと

戦闘を同じ画面に収められる、ある種の富野監督の発明と言っていだろ。

本来、ロボットを兵器として描くなら、敵味方のキャラクターが「会話」をするのはありえないが、アニメーションにおけるキャラクター劇としては重要な意味を持つ。そしてカット数自体も減らすことができるという、ロボットとキャラクターの融合、キャラクター同士ドラマ、そして制作作業の圧縮など、様々なメリットがあるのだ。



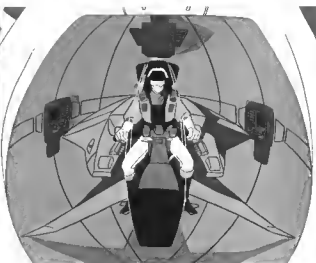
★多くの富野もカットインの一例だが、メカ主体のシーンでありながら、1フレーム（画面内）にキャラとメカを並置させている。



# 全天周モニター

1979

技術的な斬新さとキャラクター劇の幅を広げる大発明



全天周モニターは、「重戦機エルガイム」のエルガイムMK-IIで富野監督が発明し、その後の「ガンダム」シリーズ、「ブレンパワード」「OVERMANキングケイナ―」「Gのレコンギスタ」など、ほとんどの作品で採用されている。富野監督作品では定番的なコックピット形式となっている。

わかりやすく「ハイテク感」を描くことができるほか、コックピットのカットでも背景から状況を見ることができ、カメラ位置を従来のコックピットよりも柔軟に

設定でき、芝居の幅が広がる。さらに状況によっては背景面などの省力化に繋がる場合もあるという、様々なメリットが考えられる。現実的にはロボットの身体があるので、全天周モニターは、密着集めた映像をコンピュータの補正によって再構成した画像である。ちなみに近年の自動車での、駐車時の上から見た画像を見ることができるモニターなどは、ある意味、全天周モニターと同じ発想で、そう考えると時代の何歩も先を行くアイデアといえる。

■エルガイムMK-IIでは、スパイラルフロー「ビュー」で乗り込み型の新発想。後の作品の多くではニア・シートなどを採用されている。

を可能にしている。一方でメカのコックピットである全天周モニターも多くの作品で採用されており、これによりコックピットの中でキャラクターの表現の幅がぐっと増している。またメカとキャラクターの対比に比べて、メカの大きさも含めて配慮が払われており、常にドラマの中で「メカ（マシン）」と人の関係性に気を配られているのだ。

1年のTVシリーズ制作という意味では、富野監督は12つの画面の中の「発明」もしている。そのひとつがロボットアクションの画面の中にキャラクターをカットインさせる手法である。キャラクターとメカの一体性を表現しつつ、コンパクトに状況を伝えることを可能にしている。

ぬ。もちろん登場人物の死は作劇上、盛り上げやすい展開であり、ショッキングなこととして印象にも残りやすいのは事実であるだろう。しかし、キャラクターが死ぬという展開は、必ず何かの先つまり目的や必然性（テーマ）がなければ共感を待たれないのも事実。「無敵超人ザンボット3」はある種の「自己犠牲」であり、「伝説巨神1デオン」は「異質な文明同士の相克と軋転」、『聖戦士ダンバイン』は「転生」、『機動戦士Vガンダム』は、時代への警鐘とも取れないではない。

一方で21世紀以降のトミノ作品は人の死をあまり描かなくなった。個人の作風の変化という部分は当然あるだろう入れているともいえる。身近に戦争がなくなりつつあり、また人の寿命も延び、以前より「死」を描くことで伝えるという手法が効果的ではなくなってきたという部分もあるだろう。

富野由悠季監督作品には、様々な特徴的な作品舞台としての世界が登場する。そしてそれらは、物語のコンセプトや、ロボットが存在理由を擁護し、かつ作品の個性を担保する重要な要素といえるのだ。

## 独自の世界観が 醸し出す魅力

トノ作品を鑑賞する  
Discovery 4

### バイストン・ウェル

聖戦士ダンバイン監製

海と大地の間にある魂の安息の地

『聖戦士ダンバイン』ではバイストン・ウェルという架空世界が設定された。ダンバインだけでなく、小説『リーンの翼』、オーラバトルー戦記、アニメ作品『カーゼの翼』、『リーンの翼』の舞台ともなった。その設定は作品によって多少の差はあるが、輪廻転生という考えが元になっており、「海と陸の間にあり、輪廻する魂の休息と修煉の地」とされ、死んだ人間が転生するまでに過ごす地なのだ。

物語舞台としてのバイストン・ウェルは、「現在との対比」としては「宇宙世紀」と極めて近い存在だが「あの世」のような精神世界である。月刊ムーなどオカルト雑誌が隆盛を極めたのは80年代前半。ダンバインは「世間の精神世界への関心をいち早く取り入れた作品」ともいえるだろう。地上界「我々の世界」の物質文明の対比としての精神文明＝バイストン・ウェルと考えると、ダンバインのストーリーが地上へと移るのも、当然の路線と思われる。



◆ 『リーンの翼』世界観  
「イエコンである」とラリオ。その存在はバイストン・ウェルという世界を一目でわかりやすく見せている。



◆ 『カーゼの翼』  
ここは遠く、形は「イエコン」が描かれた。魂の安息の地と設定は自由な世界にふさわしい。



宇宙世紀は人類が宇宙に定住を始めた時から始まり、『機動戦士ガンダム』の物語は宇宙世紀0079年と。時代的には3世代目くらいの人々の物語である。つまり、宇宙に住む人間は地球の記憶をほとんど持っていないという設定だ。

実際には宇宙世紀は、ある種の未来シミュレーションとしての世界であったと言えるだろう。当時囁かれていた人口問題の解決として提案された「スペースコロニー構想」を取り入れ、人類の未来を見せたのだ。一方で冷戦構造という世相の中で、第二次世界大戦的なファシズム国家が核弾頭を想起させるような「コロニー落とし」をするというのは、近代史における人類の姿の縮図ともなうことができるだろう。そして「人間同士が分かり合えず、ニュータイプという存在の出現は、現実の世界へのポジティブな未来像を提示していた」ともいえる。そんなSFと歴史の組み合わせは人々が熱狂できる舞台なのも納得だ。



◆ 『機動戦士ガンダム』  
スペースコロニーの登場は画期的であり、コロニー落としのインパクトもまた絶大だ。



◆ 『Vガンダム』のエンジェル・ハイロウ  
人種を超越、海を深く建設された恐ろしい構造物。時代の経過と人々の自由を奪うものも宇宙世紀の魅力だ。



描きたい物語から  
必然的に生まれた作品世界

富野作品の一番の特徴であり、魅力的な部分といえは、その構築された世界観なにかもれない。「機動戦士ガンダム」の宇宙世紀は、現在までの年表を含めたその世界観は、アニメーション作品の枠を飛び越えた観がある。そして「作品世界自体を築く」という見方がされるようになったのは、宇宙世紀といふ作品世界がより作り込まれていったからだろう。それゆえファン作品への興味を掻き立て、結果的には大きなムーブメントになっていった。実際、80年代においては、作品の背景である世界観は、関連書籍やムック主導でフィルムに描かれなかった「裏設定」まで取り上げられ、外せない要素となっていた。富野監督は「作品世界を丁寧に詳細に構築する」というアニメーションにおいて、今では当たり前ともいえる文化を作り上げたと言ってもいいだろう。しかし、実際にはこれら細かい裏設定は、いわばサイドストーリーのようなもので、作品自体の描きたい物語やテーマの背景であり、物語の中のプロットが存在理由として不可分ではないだろう。「異次元人サランボット3」では、現代（制作時点）の日本を舞台にすることで、ロボットという存在を現実感のあるものとすることに成功している。物語の模範であるバンダイの攻撃は「太平洋戦争時代の空襲」を想起させる部分もあり、それは「日本人の歴史の記憶」がモチベーション

ペンタゴナ・ワールド

重戦機エルガイム

わかりやすいSF物語のはずが……

惑星シラ

戦艦メカ ザンフル

様々なアイデアに溢れた西部劇的世界

重戦機エルガイムの舞台はペンタゴナ・ワールド 二重太陽を回る5つの惑星が同一軌道上を回るといふ 物語的には各惑星を巡る旅を作りやすく SF的な面白さある舞台装置だ 重戦士ダンバインに登場したフェラリオカミラリ族として再登場するなど 富野監督は当時「ハイスロン・ヴェル」の世界観と繋がっているといったような発言もしていたが 物語に直接の繋がりはない。この世界を統治するのは68歳の男性ながら若い女性のような容姿を持つオールドナ・ボセイダル。ボセイダルに属ぼされたヤーマン族の忘れ形見の王子が主人公カハモン・マイロードという構図 立身出世と亡国の王子の敵討ち というわかりやすい構成で 放送当時から「サクセス・ストーリー」と宣伝された家話的な設定でもあった しかし 敵のボセイダルの正体と秘密が 主人公ガハとの対比になるなど「軽く終わらせないのがいかに多トミノ作品らしい



リギルド・センチュリー

ガンダム Gのレコンキスタ

現在の富野監督の世界観のショーケース

ガンダム Gのレコンキスタの舞台 リギルド・センチュリーは、様々な要素が詰まった世界だ 戦争が続いた宇宙世紀をリセットし 文明の進歩を抑制し再び繁栄を手にしたという設定で 宇宙世紀より1000年以上の後の世界とされる。これは具体的な数字というより「歴史」としてしか認識されていないと昔」という意味だろう。そしてそこには 宗教 人種差別 保守と革新 歴史と人 戦争とその起る理由 そして科学やメカニズムの描写など 過剰ともいえる様々な要素が投入されているが その前提として「一度滅びた世界」という設定は重要だろう。別の言い方をすれば富野監督が今、世界をどうとらえ どうあるべきかを見せるショーケースなのかもしれない 富野監督によればリギルド・センチュリーは、ザガンダムで描かれた正暦の500年後の世界と発言しているが 物語上の設定では正暦前の世界とも取れる。とはいえ それについて考えることはあまり意味のないことだろう



戦艦メカ ザンフルの作品舞台は、かつて地球と呼ばれていた「惑星シラ」 設定的には大規模な天変地異により温暖化、砂漠化が進み 人類は地球を一瞬離れ、戻った後の世界 作品物語は環境への適応力を高めるよう改造された人類である「シリビアン」が 彼らから元の地球人の末裔「イノセント」から独り立ちするといふものだったが 作品後半までほとんど説明されなかった 主人公ジロン・アモスとシリビアンは逆しきりがあり その構図はフルカラーVSホワイスカシメ的な革命的労働闘争的に見えなくもない。一方でジロン（持論）がその世界の掟よりも自分の感情を重視し 周りに影響を与えていく姿は「常識にとらわれるな」というメカ・セーシにも見える。元々は「西部劇モチーフ」という企画の決定後に富野監督が監督を務めることになり「自分の作品と言い難い」というニュアンスの発言もされるが「イノセントとシリビアン」の構図や「3日限りの掟」など 富野監督らしいアイデアにあふれている



ドームポリス&エクソダス

OVERMANキングゲイナー

現代社会の縮図でもある極地での未来

OVERMANキングゲイナーの世界は、文明に話を託りを見せる未来の地球で、人類は自然環境を回復させるため、本来は人間の生存に適さない極地で、ドームポリスという巨大都市国家に住居している長い年月を経るうち、人々は管理された生活から抜け出し、自由な生き方を求めてドームポリスから抜け出す行脚=エクソダスを行った。本来「エクソダス」は旧約聖書の出エジプトを指すが、ここでは民族大移動のことと思えばよい 作中「エクソダス」は禁忌とされるが、実際は統治システム維持のための施策だった。ドームポリスでの生活、祭りの意味など習俗や生活の場としての社会、オーバーマンバトルゲーム kingdom of maidensの少年ゲイナーと、プロの「エクソダス議員人」で大人のゲインという2人の主人公の対比、地球の未来国への警鐘 あるいは官僚主義と革新との衝突など キンクゲイナーの世界は、SF設定的でありながら、驚くほど現代日本が抱える諸問題のキークワートが隠れている



多トミノ作品の作り込まれた世界は、多くの作品で今見直しても発見があるほど豊かで詳細で具体的でもある。しかし、トミノ作品の世界観が「設定マニア」を喜ばせるためのものか、ということ、それは副産物でしかなく、あくまで「物語とロボットを描くために必要なら」であり、実際富野監督も設定マニアに舌を出している。そしてその設定は時代性や現代社会へのアイロニカルな表現その結果の未来への予見も含むものである。そういった意味ではトミノ作品の世界観は、富野監督の作家性の一部ともいえるだろう。むしろその世界観に散りばめられたキーワードを読み解くことこそが、真の意味でのトミノ作品を理解することになる。それに繋がるかもしれないのだ。

「いいだろう、そんな世界に巨大ロボットを成立させるべく、宇宙人の未開である「神アフリカ」という設定が作られていたのだ」「ガンダム」では、ロボットを兵器として描く戦争を描く、敵は宇宙人ではなく同じ人間を描く、敵は宇宙人の骨子だった。子供向け番組のロボットアニメに、さらに上の中高校生もターゲットとして取り込もうと考えた、これまでのロボットアニメのような「宇宙人の侵略者」のような無邪気な存在はそぐわない。また、戦記物の要素は必須ともいえた。また、アニメーションで人間同士の戦争を描くこととなる、実際の国家間の軋軋の末というよりは、その戦争にはある種の「大義」が必要となる。その結果として独立戦争という舞台が用意されたのだろう。

トミノ作品の魅力の一つに、その独特のセリフ回しや個性的な言葉遣いが挙げられるだろう。ここでは、そんな富野監督特有の台詞などを見ながら、その特徴を考えてみたい。

## トミノ作品の真骨頂 ～名場面&名セリフ集～

特撮を愛する者にとっての宝庫

Discovery 5

### 物語の流れとは関係なく 突発的だからこそ印象に残る

認めたくないものだな。  
自分自身の苦さゆえの過ちというものを

シャア・アズナブル

機動戦士ガンダム 第1話「ガンダム大地に立つ!」より

トミノ作品には、印象的なセリフが多いのはご存じのとおり。そしてそれらは、前後の会話とは関係なく、突然挿入されることがある。そういった印象的なセリフは、必ずしも会話やシーンの流れの中にあるわけではなく、どうしても取れるがゆえにそのセリフが際立つともいえる。このシーンでは、初登場のシャアという仮面のキャラクターの存在が際立ち、印象に残るものとなっているが、シャアが何を「認めたくない」のかはどうしても取れる。「伝説巨神イデオン 接触篇」のカーシャの「みんな星になってしまえ!」や、「無敵鋼人ダイターン3」の最終回における破嵐万丈のセリフ「僕は嫌だ」もそういったものかもしれない。



### 剥き出しの想いを吐露する 現実的ではないからこそ訴求力

ハルが男だったという悔しみ、カララが異星人の男に寝取られた悔しみ……こ、この父親の悔しみを誰が分かってくれるか……

ドバ・アジバ

「伝説巨神イデオン 激動篇」より

バッフ・クランとイデオン（ソロ・シップの面々）の戦争は、とうとう最終局面を迎える。このセリフはある意味「家族」を描こうとした「イデオン」の象徴的なセリフといえる。一方で、こういったセリフはほとんどの人は、ここまで本音の感情を言葉にして吐露することはないだろう、と思ってしまうだろうが、トミノ作品にはこういった類のセリフはよく出てくるものでもある。しかし、ロボットアニメを少年の見るものと考えたと、この剥き出しの感情こそがリアルな手触りで心に刺さるのだ。言い換えれば「実写」ではできないことができるアニメーションという表現メディアの特性を、最大限に使っているともいえるだろう。



### 作品ごとのテーマに沿って 言葉を駆使して見る者に訴える

責務ほど急ぎすぎもしなければ、  
人類に絶望もしゃない!

アムロ・レイ

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」より

「逆襲のシャア」終盤のアムロ・レイのセリフ。上のドバ総司令のセリフが心の奥底にある（はずの）本音の吐露としたら、「希望」を表現するのもトミノ作品の醍醐味だ。このセリフはご存知のとおり、物語クライマックスでのシャア・アズナブルに対する言葉。実際、富野監督自身も「逆襲のシャア」のシャアとアムロは両方とも、自分自身の中にある要素と言っているが、最終決戦時にどっちに傾いて潰れないことを言うシャアに対し、アムロのセリフは前向き。現に、富野監督作品では、未来に向け希望をもたせる終わり方は凄惨な終わり方と同じくらい多い。上のドバ総司令のセリフと正反対の意味でトミノ作品らしいセリフだろう。





一見不自然な会話に思えても  
名前を覚えてもらうことが大事

トミノ作品といえ  
状況説明セリフが約束!

このキューベレイ、みくびつては困る!

はい、ニュータイプ研究所所属、いえ、作戦士官殿

機動戦士ガンダム 第46話「シロッコ立つ」より

ハマーン・カーン

これはハマーン・カーンのセリフだが、こういったキャラクターが自身の操縦メカの名前をいふセリフは特に敵キャラクターに聞かれない。メカシーンでキャラクターが不自然といえるほどに自己主張するのは、定番ともいえるが、これはそのシーンでの敵役を明確にすると同時に、メカの名前も覚えてもらうという効果もあるだろう。



それを言っちゃおしまいよ!?  
いえ、インパクトが大切です

『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』より

ギニュー・ガス

富野監督の作品は説明的なセリフが多い。それはナレーションや字幕に頼らずに、物語の流れの中ですべて説明しようとしているから。「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」は、劇場版ということもあり、ときに説明的なセリフが多い。上のギニューのセリフは、それだけナナのキャラクター説明になるという、物語情勢の圧迫への工夫といえる。



名乗りを上げる時は  
必ずフルネームで!

そう簡単には死ぬかよ! アニメでさ!

俺はフェイ・チェンカなんだぜ!

『戦艦メカザンブル』第49話「決戦! Xポイント」より

ジロン・アモス

トミノ作品のセリフの特徴として、慣習法が多いことも挙げられる。つまり主題があとから来ることであり、これによりキャラクターの行動や心情が強調されるという効果はあるだろう。上のセリフも「アニメなのにそう簡単に死んでたまるか」というのはありえない。何を伝えるか、印象づけるのが大事なのだ。



『戦艦メカザンブル』第23話「ミューズの追撃」より

フェイ・チェンカ

トミノ作品で特有なのが、キャラクターがフルネームで呼ばれるか、自身から名乗るといったもの。「俺はフェイ・チェンカなんだぜ!」は、おそらく自店通称のキャラクターが、自身が散っていくことに耐えられず思わず叫びたセリフなのだろう。産案に恥づ。だがそれだけ印象に残るし、キャラクターの名前も覚えることができるのだ。



独特の富野監督の言語の  
使い方の狙いは?

富野監督の作品を見る時「ああ、トミノ作品だなあ」と感じるのに、作劇中のセリフや言語のセンスによるところがいろいろある。それくらいトミノ作品には特徴的なセリフや言語が多い。それを総称して「トミノ節」と称されることがあるのは存在しており、もちろん富野監督の作品といっても、ご自身で脚本を書かれていたとは限らない。だが、大抵はそう描いていることもあり、途中で何らかの形で作品全体に富野監督の言語的センスが注入され、作品のディテールを特徴づけていくのだろう。

そんな富野監督のセリフ回しで特徴的な点のひとつが、説明的なセリフが多いことである。実は、富野作品は作品の各話の始まりの部分「アバンタイトル」以外でナレーションが入ることとはほとんどない。また、テロップなど文字で説明することもほとんどない。設定や背景を端的に説明する道具的なセリフは、トミノ作品ではあくまでセリフで説明するのだ。だから勢い説明セリフ(通常の会話より情報量の多いセリフ)が、特に物語前半に多くなる傾向だ。しかしそれはハッキリ狙いであることは間違いないだろう。つまり、芝居(ドラマ)の中で情報を織り

込む方が、恐らく見ている側も、たとえ画面を見なくても音だけでわかるし伝わる、つまりそれだけ物語に入り込みやすいと考えているわけだ。実際、ロボットアニメが子供向けだった時代には、子供が見ている番組の音は、近くで家事をしているその親、つまりお母さんの耳に入ることも重要な要素だったともいわれる。

トミノ作品においては物語に直結する設定情報が多いから、勢い通常のドラマよりも説明的なセリフの数が多くなるのは当然で、それは結果的に作品の個性に繋がっているともいえるだろう。

もうひとつ、通常の生活で使わない(難しい)言葉が多く出てくることも特徴かもしれない。これは物語背景を支えるキャラクターがよく使う。例えば「賢い(さかし)」。普段の一般会話で使われない言葉になった、いわば、固くて古い言葉。は、それだけにキャラクターの理念の表現に適切なツールともいえる。ましてやトミノ作品は、現代を描いた作品は少なく、その作品オリジナルの世界観が多いため、古くて硬い言葉はその作品世界と現代の対比としてうまく使われていると言えるだろう。また単語としては「Vガンダム」の「黒歴史」は、ひとつとして100年経つかもしれない。

こうした俗にいう「トミノ節」の多くは、作家の個性であり、オリジナリティであり、それが僕たちがトミノ作品を見る時の醍醐味ともいえるのである。

込む方が、恐らく見ている側も、たとえ画面を見なくても音だけでわかるし伝わる、つまりそれだけ物語に入り込みやすいと考えているわけだ。実際、ロボットアニメが子供向けだった時代には、子供が見ている番組の音は、近くで家事をしているその親、つまりお母さんの耳に入ることも重要な要素だったともいわれる。

トミノ作品においては物語に直結する設定情報が多いから、勢い通常のドラマよりも説明的なセリフの数が多くなるのは当然で、それは結果的に作品の個性に繋がっているともいえるだろう。

もうひとつ、通常の生活で使わない(難しい)言葉が多く出てくることも特徴かもしれない。これは物語背景を支えるキャラクターがよく使う。例えば「賢い(さかし)」。普段の一般会話で使われない言葉になった、いわば、固くて古い言葉。は、それだけにキャラクターの理念の表現に適切なツールともいえる。ましてやトミノ作品は、現代を描いた作品は少なく、その作品オリジナルの世界観が多いため、古くて硬い言葉はその作品世界と現代の対比としてうまく使われていると言えるだろう。また単語としては「Vガンダム」の「黒歴史」は、ひとつとして100年経つかもしれない。

こうした俗にいう「トミノ節」の多くは、作家の個性であり、オリジナリティであり、それが僕たちがトミノ作品を見る時の醍醐味ともいえるのである。

トミノ作品で圧倒的な個性が光るのは、そのネーミングセンスだ。ロボットもキャラクター名も、ある種それに関しては絶対的なオリジナリティーがあり、並び称せる人はいないほど……たとは思いませんか？ ある意味、富野監督の真骨頂といって過言はないと思うのです

## トミノ作品的ネーミングセンス

～唯一無二を創り出すワザ～

### モビルスーツの名前

#### 2文字という大発明 その後の作品は発展の歴史

モビルスーツの名前は、「ザク」の2文字は覚えやすく「発明」と言っている。カシ「ガンダム」ブーム以降、ありとあらゆる2文字が商標登録される事もあり使いにくくなったという。だが、続編である「Zガンダム」でザクを「ハイザック」としたのもまた発明だった。続編の機体はほとんどが、音が重複される言葉であり、聞きがきづかれる。モビルスーツの名前の簡略化は、その進化が音でいえる。しやすいうからとちいえる

### ゲルググ

### ドム

### グフ

### ザク

### ビッグ・ザム

### ビッグロ

### ザクレロ

### ギャブラン

### デナン・ゾン

### アッシュマー

### ハイザック

### ザンネック

### ズサ

### スモ

### R・ジャジャ

### メッペ ドーザ

### カバ カーリー

### ガイト ラッシュ

### ウォドム

### ドロワ・ザン

### ガタマン・ザン

### グラム・ザン

### ゴンド・パウ

### デッカ・パウ

### バップ・クランの名前

#### 異星人の言語体系を模倣する バップ・クランのメカ

『機動戦士Zガンダム』のネーミングは、グは惑星、バは種族、クランは部族。特に彼の異星人文明であるバップ・クラン族のものが取柄らしい。それは作品世界の中での意味も考えられている。例えば重機動メカの基本は「マック」が付く。例に「ルプ」系統が登場。奴隷は「ルプ」族。戦艦などは「ザン」とい。た具合で、それとなく系統立てられている。そのための簡易な重機動メカでも、「マック」や「ルプ」以外の名前が続けば、特機機だ、ということがわかるのだ。

ドラムロ

### バイストン・ウェルの名前

ビルバイン

ビランビー

キム・ゲネン

いかにも「ありそう」ながら  
作られた「造像」

「聖騎士タンバイン」のオーラ・バトラーやオーラ・マシンなどの名前もほぼ造語だが、「欧州の言語にあるかもしれない」という名が多い。これは、ファンタジーの要素を取り込んだことや、バイストン・ウェルが地上(我々の社会)と表裏の存在ゆえに、そうした名前が好まれたのか。一方同じ世界観の『リーンの翼』でのホウジョウ軍では、昔の日本海軍の航空艦の名前などを使用し、異質さの方向性が異なる。

アラカルト

より一統的な言葉の  
組み合せになった平成以降

ガチコ

キング  
ゲイナー

ブレン  
パワード

バッハ  
クローン

## G-セルフ

ノヴィス・  
ノア

## グランチャー

口ボツの名前に  
造語を生み出す苦勞  
をも、ロボット・メカ  
のネーミングは実は難しいものである  
商品としての製品化も考えられる場  
合もあるからして、商標登録の開闢期  
づきであるところだ。つまり、既成  
の言葉を使った場合、すでに同じ三  
角が登録が伴う可能性が高いので、  
機軸戦士ガンダム<sup>①</sup>のエルメスの  
ネーブルは、ラヴィ専用ビルマル  
という、とりこりリスされたか  
否間、ランドルのエルメスに気を付  
けたというイメーシで受け取られ  
た。しかし、エルメス自体はキ  
リシヤ神話の神の神のフランス  
産であり、その言葉は、一般的にも  
たかブランドの前衛雑誌の項  
目、玩具、かあつた場合、難し  
い問題が絡む可能性がある。さうい  
う事態を避けるための対策の第一は、  
名から隔離し、表記するにはエルメ  
スとトットカ古ガ<sup>②</sup>、こはな、ア  
シタ、ななというように、このコレ  
が重要なのだ。実際に命名士局では  
この欧カの一つ、モビルスーツ  
もな、エルメスまでもが商標化さ  
ることは感じないと思ふのか。たと  
い、カネタ、という作品の異例とメ  
カ、という、トットカ古ガと見聞さ  
る。このように、ロボットの名前は  
引方な様な意味を好ましい。ロ  
ボットのなかには、戦艦が黒  
い、という、名前には、戦艦が黒  
い、結果、ガンボイ、

既成の言葉の組み合わせるまでの初期楽曲から「ガンダム」になるまでは、金庫から持ってきたという。監督として、企画段階から作品に絡む宮野監督は、常に名前を考えた上でメオする習慣ができたとはし、名前の創出に関しては、「芳秀が作っていたような」「実際、製品スチロノでない言葉、つまりモビルスーツ／などのメカの総称で重機動カク（ウオーカーマシン）オートバトラー（ハビタール）」これは一般的な言葉（英単語）の組み合わせで、多くは英語的に正しいところよりは、ユザリ屋の少年たちにはイデーが伝わりやすい一ことが重視されている。

一方で個々のキャラクターメカの名称には、音を重視している。中でも目立つのが「ザク」「グフ」とムン「ゲルダムブーム」など、シオン公国軍のモビルスーツの名前だろう。葛西が使う2文字というのは、シン・ワゴンと量産兵器とも、泰直にかこしい「発明」なしかし、難しい。「高貴の言中々大量に商標登録された2文字の問題生じ」、その関係もあるとか、その後にはより複雑化する。

それにしてでも、ガンダム、ロワラン、セラ、エルガイム など、高山があり、複雑で意味不明なのにサキレリ覚やうたえミナは富野監督の個性ゆえだと思ふ個人的には、泡盛のシアアのロー・カ・イルムは、エキゾチック イントーはいっり見えずすい風雲の、一りりりりりりりのはずいこ

は誰にも真似できないかも

## 高野監督が描いてきたことを 現在僕たちは どう受け止めるべきか

富野由悠季監督特集のひとすの結びとして、  
「僕たちにとって高野監督とは? トミノ作品  
とは?」ということであらためて考えてみたい。  
それはひょっとしたら自分たちの半生を振り返  
ることに繋がるのかも知れないのだ。

### 「他とは何かが違うって!」 トミノ作品の数々

今回は先にも書いたように「ガン  
ダム40周年」そして展覧会「富野  
由悠季の世界」をきっかけとして富  
野由悠季監督についての特集をお送  
りした(以後、まだ続くが)。

個人的な経験を書いておくと、富  
野監督の作品は『機動戦士ガン  
ダム』(以下「ガンダム」)と「富  
野由悠季の時代」、小学校低  
学年だったか、すでに「他とはな  
にか違う」と感じるものがあつた。(富  
野監督の作品は『機動戦士ガン  
ダム』(以下「ガンダム」)と「富  
野由悠季の時代」、小学校低  
学年だったか、すでに「他とはな  
にか違う」と感じるものがあつた。)

ガンダムやドローメなど

は、メカメカしくなくて好  
きではなかったが、周りの意見  
は分かれていた気もする。双方に共  
通するのは「新しいもの、驚くもの」  
を見たいということなのだと思う。

現在の視点で見ると30代の富野  
監督は、監督という職を得たばかり  
であり「新しいことをしたい」とい  
うことと、「製品としてのバランス」

を学んでいく過程だったともいえる  
が、他の作品とは違った「手触り」が  
あつたことは間違いないだろう。  
ではなぜ僕たちはトミノ作品に惹  
かれていったのだろうか。本特集の  
各ページでは、主に富野監督作品の  
傾向と特徴を、現在の視点から検証  
したものである。それはまさに現象  
面で見えることを纏めたに過ぎない  
が、専門的なことを知りたければ、  
富野監督の著書である『富野由悠季  
全仕事』や『映像の原則』(ともに  
キネマ旬報社刊)などを読めば、客

観的には「富  
野由悠季の世界」展を観  
に行くか、当時のことを知りたけれ  
ば作品のAmazonなどで簡単  
に入手できる。そうした作品の数々  
も配信などで手軽に視聴できるの  
だから、さらに詳しく個人的な探求  
は各行って欲しい。

### 僕たちは「リアルロボット」が 好きだったわけではない?

そして79年放送の『機動戦士ガン  
ダム』で、富野監督はブームとなる  
ほどの支持を受けることになり、80

年代はほぼ毎年作品を製作  
し続けることには存じの  
とおり。富野監督が作り上げた手法  
すなわち「巨大ロボット兵器」とい  
う、リアリティを考えると到底現実  
的ではない存在を、「その周辺の世界  
にリアリティを持たせることで、  
荒唐無稽な存在であるロボットそ  
のものもリアリティがあるかのよ  
うに感じてもらう」という技法は、  
ひとつの時代を築き上げ、その後い  
わゆる「リアルロボット」作品とい

う呼称が一括りにされることになっ  
た。実際好きな作品を挙げると「あ  
あ、リアルロボットが好きなんだす  
ね」などと言われることがある人は、  
本誌読者には多いことと思う。

では、僕たちはそんな「リアルロ  
ボット」が好きなのだろうか。「ガ  
ンダム」は「架空歴史を舞台に戦争  
の兵器としてのロボット」を描いた  
ことが支持されたという側面は間違





いのないところ。でも、現在に至るまでそういった作品は数限りなく存在するもの、僕たちの心を捉えた作品はほんの一握りだまして「最近のロボットアニメはつまらん」と思っている人も多いことだろう。それは「ノスタルジック」なのか。そうではないと思う。富野監督の作品だからこぼれた心をつめたのだ。あらためてその理由を考えてみたい。

**少年たちが「少し背伸びができた」トミノ作品**

ひとつは「ロボットが存在できる世界観」なども含めた、富野監督が作り上げた世界そのものが支持されたということだろう。それは作品世界の成立やメカのアピラといったコンセプトのみならず、科学知識や政治、歴史や社会に対する認識も含め、あらゆる要素が詰まった、ある意味「総合芸術」であり（アニメーション自体も総合芸術）という世界観。『現実世界の暗喩としての世界』を描いたということでもあろう。現実世界のエッセンスが底に見えるからこそ、僕たちはリアルに感じたのだ。現在に至るまでそういった流れのコンセプトを大々出したこともまた、富野監督の功績といえるだろう。しかし何よりも重要なのは、当時の少年にとって、世界も含めた「社会」を見せられたことなのかもしれない。言い換えれば「少し背伸びができた」といえる。

富野監督の人間ドラマは、ある面では「過激な」リアリティがあったこと、と思った、感じた人は多かったことだろう。小学生・高校生の少年たち

にとつて、そのリアリティは衝撃的でした。『大人の世界』を垣間見た気分になったと言っているのだから、実際、大人になるとそのリアリティはより顕著なものであつた。『こんなこと言つて聞かされたことないよ！』というところが、ここが大事なのだと思う。とかくトミノ作品といえ、作家性を論じられがれが、70・80年代の作品は、そうした少年たちが見る作品として、少し（かなり）背伸びをして見る、ということに配慮されていることがわかる。まさにそこには「僕たちが見たい世界」があつたのだ。

大人になるとわかることだが、富野監督作品の中で、物語世界の核心に主人公があまり絡まない作品がしばしば見られるもの、「作品世界」とそこに描かれるべきドラマを描くこと、半ば当然のことかもしれない。少年向けアニメーションとしてはあまり褒められたものではないかもしれないが、それこそ作品が30・40年以上わたって支持される所以でもあるのだ。つまり作品世界が多角的であるのだ。

「子供をなめてはいけません」と富野監督は言うが、一方である種彼が見たいものを富野監督流に提示していたとも言える。本来ロボットアニメは、ある年齢に達すると「卒業していく」投目のジャンルであるはずが、トミノ作品は現在見ても当時とは違ふ部分に驚かすことが多いのは、本特使で感心したほどで過言ではない。製作状況を鑑みても、驚くべ

きこともかもしれない。

一方でロボットアニメとしての、ロボットやメカ、富野監督の言葉、マシン、構造物、武器、道具、商品としての一定の配慮も伺うことができる。敵メカであろうと新たな登場するメカには「見せ場」は必ず用意されているのだ。そういう意味で富野監督の作品は、実は様々な配慮がされている部分が多いことにも気づく。

また、その作品をよく見てみると、「修羅の連統」でありながら、個の少年少女に向けて、ポジティブなメッセージを送り続けている。今見返すと「ガンダム」では、ニュータイプという設定により、「君たちによって世界は変わっていくかなければならないよ」といってメッセージをストレートに伝えている。「伝説巨神イデオン」や「聖戦士ダンバイン」のように「君たち」に見ええるものでも、「君たちが変わっていく」といふような未来が待っている」というメッセージが見ええくる。

もちろん、ある種の過激さやセンセーショナルは「作品のルックス」としては必要なものだが、そのおぼろげの寓話や説話を同じく子供に届けるためにあるといえる。受け手の視点を常に考えている、それこそが富野監督がプロデュースした作品に込めた意図、それらの作品を大人に送った僕たちが今見て面白いのは、いわば「副産物」かもしれない。

**トミノ伝説の真実を探る**

そして、本誌読者層にとつて「クリエーター」ということを意識したのも富野監督だったといえる。当時の雑誌媒体に作品や、時には社会や、僕たちファンたちのことをやめと過激に話す姿は、まさに「スター」だった。今回の「富野由悠季の世界」展も、今回の「富野由悠季の『富野監督』」のバリエーションが、なぜか存在し得なかったと思うほどだ。

自身の終わったばかりの作品を「失敗作」と言う姿は刺激的だ。『失作』と「自伝」に描かれた僕には「」に書かれた内容の赤線々々には現在でもかなり驚く。

当時の日本サンライズも富野監督をスターとして売り出していたことは現え（オリジナルコンテンツの成否は会社の収益を左右する）、また富野監督もアニメーションというメディアの地位を一段も二段も上げるべく、意識的にそのように振る舞っていた。振る舞わなければならなかったようにも見える。そして、その過激な部分から、様々な伝説や噂話として囁かれることにもなり、現在では文化的な詳細にもなりつつある。それらが富野監督の現在のバリエーションになっている部分があるだろう。

おそらく意識的に「スター」として振る舞うことは、一種の職業上のサジェスチョンであった。そういふ意味で富野監督の過激な発言の裏にある真意は、現在でもよく考えねばならないものかもしれない。本誌はここ20年ほど富野監督に年1・2回ご出演いただいているが、

それらを振り返ると富野監督の様々な側面が見えてくる。さすが富野監督！という部分はもちろんだが、いい意味で「まじめで極めて常識的な大人」という姿も見え、それができた。そして極めて個性にかつ独自の方法論で「人と社会」を考え続けているからこそ、そのアウトプットは、一見、特異的なものに見えるが、実はある種の普遍性を持ち、同時にオリジナル리티のある作品を生み出し続けているということなのだが、アニメリストと職業人の両面性が、トミノ作品をオリジナルティのあるものに見せているのかもしれない。

**現在、僕たちにとつての富野由悠季監督とは？**

さて現在、富野監督の作品をどう見るべきだろうか？

現在の富野監督の作品は、かつてのように少年向けという層の中心は、かつて実際に視聴していた層の中心は、かつて富野監督の作品を見てきた時代を過ごした30代後半から50代にかけての人々だろう。そして作風としては、かつてのような「過激さ」は影を潜めた親もある。しかし、それは「歳をとって大人しくなった」というわけでもないだろう。

その作品や描く世界は、現在でもなお学習し続け、世の中を見つめていく成果がアウトプットされている。そういった意味で富野監督は、80年に近づいた今でもクリエイターであり、またプロの職人でもあり続け、僕たちに多様性というものを提示し続けてくれているのだと思う。



**富野由悠季**

ここからは、富野由悠季氏にお話を伺う。現状における展覧会「富野由悠季の世界」をどう考えているのか？そして、そのような展覧会が開催される「現在」をどうとらえているのか、こうした点について富野氏ご本人に直接語っていただいた。

## 「ガンダム世代」と呼ばれる人々について

——『富野由悠季の世界』展では富野監督自身が、同展覧会のホームページに寄せたコメントでも、疑念を示していました。もちろんこれは逆説的表現だと思いますが、確かに「演出家の美術館での展覧会」というのは、過去にはほとんど例がありません。展示内容もご存知かと思いますが、現在監督が考えられていることなど、富野が語れませんがと思います。

富野「『富野由悠季の世界』展について言うと、展覧会のHPに掲載されているコメントにあるとおり最初は「演出」という概念を示すことができる「仕事」は「展示するものなどないのだからやめたほうがいい」というものでした。なぜそれを容認するに至ったかという点、僕たち以降の「世代の問題」が窺見しているなど感じたからです。つまり今回の学芸員たちは僕とは一回り以上若い世代で、その世代とズレがあると感じました。つまり彼らは「ガンダム世代」の人たちです。戦士や中学・高校生時代に『機動戦士ガンダム』を見ていた世代で、現在40・50代なんです。そうしただけで最近、特に集散的と感じたのは、JAXAの企画でした。」

JAXAという、2020年の東京オリンピック・パラリンピック（以下、東京五輪）に合わせて、ガンブラを宇宙に運んで宇宙空間に放出して映像を送信するという「G SATELLITE 宇宙へ」のことですね。

富野「この企画の大元は東京五輪広報関連の組織なのですが、ISS（国際宇宙ステーション）からガンブラを積んだ衛星を放出すると言うことで、JAXAが協力すると言うことです。JAXAは、小惑星リユウグワに衛星を送るなど「世界初、世界一の」ともやっている」と言い切りますが、でも月に人を送るみたいなところまでは行っていない。

それは技術の問題ではなく、政治、経済の問題なんです。つまりガンダム世代の技術者の人間なので、政治・経済の中核まで行つた人がいないかという点です。この世代の理工科系、工学系の人たちが政治とか経済を動かしてこなかった。これは僕のような思考回路を持つた人間からは、第二次世界大戦中までの軍部と経済人と技術者の関係に見えてしまう部分もあります。彼らは当時の世界情勢の中で技術を担当していただけて、政治と経済に対して決定権を持つところまで行つた人がいなかった。つまり下働きでしかなかったです。

このような単純な論理で科学技術の捉ええ方はないかという点、技術系の人にはそう言えないです。自分たちは一生懸命やっているわけですし、もし政治や経済に思いついていたら技術者になるための時間がなくなってしまう。だから政治や経済のことは考えないで、自分の分野の技術のことだけになってしまっているんです。21世紀になって的確に言えることは、地球環境とリンクして考える思考回路を持っていなかった。つまり「世界に対して技術を投下する」とはどういうことなのか」と考えた人たちが

技術分野にはいなかったということ。軍事技術と一発発したネットを市民に開放し、情報が開示されたからといって世界は平和になりませんでしたかという、なっていない。むしろ実際には酷い情報環境になっている。そしてサイバーなんなんという中で世界は割れてしまつて、その収拾が取れていない。政治的にも制御することが出来ない。それが美生の中に反映しているんです。Facebookを創業したマーク・ザッカーバーグ氏は「人々が情報をもっとオープンに交換するようになったら、世界はもっと良い場所になる」と言ったのですが、現在はFacebookの内で彼の独裁がひどくなっているという記事を讀みました。それが政治論、経済論なんだよというのを今になって気がつく。でもシステムは今になって、それを閉じることはできない状況になっている。またAmazonでは倉庫で働いているピッカたちがかなり冷遇されているといえます。時給アップの話などもあるようですが、それでどれだけの人が救われるのか、これでかと思うのが、我が国でも他国でも経験してきた繊維産業で女性労働者が過酷に働いていたという歴史です。景色が変わっただけで現代でも同じ事が行われているのだと言っていることが分かってきたんですね。

つまりガンダム世代がやってきたのは、結局技術論の所に軸足を置いてシステムをネットワークのワールドフックに広げてしまふ、その問題点が分かってきたのだけれど収拾が出来ないということ。この世代は政治と

か経済のこと、世界のことを考えてこなかったのではないかと言うことです。

トランプ大統領の誕生が象徴的なように、アメリカも含めてポピュリズムが拡大しているわけですが、技術振興の結果としてポピュリズムが育て、ネットを使ってポピュリストが発言するのを覚えました。それに對して、モラルなきようなことが大規模に起こっています。このドタバタな混乱は、第二次世界大戦が始まる頃と同じような、いやーな状況になりかねない。さすがに現代ではあのような世界規模の戦争にはならないですが、アメリカとか中東など国境を地続きで持つている国が局地戦を続け、続けるしかないのではなか。

こうした状況は「科学技術というものとリンクしてポピュリズムというものを育ててきたんですよ」ということ。いわゆる技術屋とか理工系などと言われている人たち、医学関係なども含めた、インテリジェンスを持つた人々が、政治や経済のことを考へる人たちが少なくなっている。僕も人たちの集大成が、21世紀を構築しているのではないかと考えています。本末ならその技術によって、産業というもののバランスを取って、地球の現状を維持して、あと1世紀続くかなんか、という論法を生み出すことができなかったという意味では、大変不定定なインテリ層というものを育ててしまったかと思つて、「地球や人類をどうするか」という論調は出てくるので、各論に陥つて

しまっているということですね。

本当は政治や経済人のトップが見識を持って千年後、1万年後の地球のことを考えなくてはならないのだけれど、国家は単一経済成長を言い消費拡大を言っています。この矛盾した状況に異議申し立てを言うインテリジェンス、知識を発言できない21世紀人は、地球を滅ぼすとか言えないんです。

## 「ガンダムワールド」でも表現し続けた「現代の危機」

——確かにネットワークをはじめとする技術で、社会は飛躍的に便利になったかと思えますが、実際、今ネット環境がなくなるとかなり不便になりますよね。でも考えてみれば、それは人類が初めて得た生活習慣なわけであつたことに対してどうと考えるべきだったか」というのはわかりません。

富野「それが人々にどの様な影響を与えたら、インターネットを開発した人たちがFacebookを開発した人たちも想像していないかたと言っています。この便利でありながら危険なツールを一般市民に持たせてしまった、ということの意味をもっと深刻に考えなくてはならないと思います。またこれとまったく同様に人間を劣化させるツールがあるんです。それは電子ゲームです。その場で2時間とか3時間、時間を潰せる。これは僕等にはないツールです。しかしこの時代の暮らす志士たちは、例えから明治維新高度までやりおせた、それはかなり高度な革新論をやっていたからです。

彼らはなぜあれを考えられたのだらうと言うことがあります。これは小説家の司馬遼太郎さんが書かれていたことで、至言だと思ふのですが

志士たちは高知から江戸、京都そして北九州まで歩いていく。あの歩いた足音は新聞で、国家論とか自分の主張の間にとか経済の問題などいろいろなことを考えていた人々の様子です。そして旅の途中で地方官の様子を覗きこんだりして知識を得たりもした。つづつ、ものを考えていた彼と、新しいものの考え方を、考え幅や深さを鍛えよう飛行機に乗って考えた。飛行機の考案方では、考え幅や深さが違っているのではないか、と思います。つまり、人を劣化させる確率が高いものを持っている電子ゲームというものが社会に投下されてくるとの意味を考えているインテリゲンチズムと、もうん、ゲーム業界でもトップにいた人々の中には現状に危うさを感じたらしい人たちがいるんですよ。覚えたらしい人たちがいるんですよ。ゲームが足を洗って、新にコンピュータに足を始めた人が、ただコピー一展開始めた苦労や成功の話は聞けたかも、なぜゲーム業界が足を洗ったか、また話してくれない、そのあたりのお話を、後世に語って欲しいと思うのですがね。

土井：作物を育てていく生活者としての姿を見せるのと同時に、現状に対して「それはダメなんだよ」というのを諭してもらいたいんですが、30代、40代の人たちが、「今の会社の潮流に乗ったままでは球を食ひ潰すぞ」という危機感ではないでしょうかと言った言葉は「絵師手ではないんだ」ということを分るようになってい

「ガンダム衛星」の企画で  
いろいろ考えたこと

**野村** 今回のガンブラを宇宙に飛ばすという企画に關わつて良かったと思つてゐるのは、「機動戦士ガンダム」というロゴが持つてゐるものが、2次元と3次元の足歩行ロボットの礼讃物語ではないというところがあるおかげで、JAXAの技術者たちが「ガンダム」のファンであると受け止められたことなんです。JAXAの技術者たちは、人型ロボットの中心はあまりないんです。興味のあるところは世界観なんです。「ガンダム的な」と表現されている世界に対して、我々がどうしなければならぬか分からないからこゝそ実務、実業を通じて、実証実験をしていくしかないんだ、という積み上げの第一歩を、今回ようやくできたということです。今回ガンブラ衛星「G・SATELLITE-E」を製造する東京大学大学院の中須賀良一教授の研究室も含めて、確かに今は技術論のだけれど、ガンダム的な」という言葉が付いてくる。「ガンダム」の世界のことを想像はしてくれているらしいというところが今分りました。ガンダム」というキーワードが単なる「ロボット礼讃作品ではない」と多くの人が分かつてゐる、ということを知覚するところができました。

記者 記者と一緒になつた宇宙飛行士の金井廣成さんなども「ガンダム」が好きだったんですかね、と仰る

実務：宇宙に打つて波が10年後、20年後に「ガンダムワールドで言つてい

たことは、実は「……」ということに  
ついたり喋ったりしてくれるのではないかに  
つまり宇宙に人を送り出すところのりりこ  
アリスを話してくれるのではないかと  
かと期待しています。

——ガンダム——にしては「伝説巨神  
イデオン」にしても、富野監督が「ロ  
ボット以上」のものを見せたからしてい  
ても、今でも多数のファンに愛されて  
いると思います。

富野：今回色々な人たちが会う機会  
があったのですが、その中、福井県豊田  
で今回宇宙に送り出すガンダムの考  
材・設計などの実業を、表に出す  
ために研究をやっている方たちが出  
ています。その方たちと会って感じに  
僕は、今回作るガンダムの技術はも  
僕の現世代の技術と通った一軍事と直  
結していないという一種の意味で「た  
か」がかが玩具」なんです。

それは実際に宇宙空間で試験、宝  
宙空間（宇宙陣地）に当たることと  
したり、太陽光を受けたら、地球の  
影はマイナス100度なのに晴さに晒さ  
れたときに耐えられるのか、といっ  
た実験ですが、それは単純にガンダ  
ムのためにやっているんです。将  
来、実用上のなにかに応用できるとい  
う信じています。

これ以降の技術の積み上げにおいて、  
兵器開発ではないところでこういうこ  
いう実証実験をやる。そのプラスタ  
クが材質工学のことも含めて実証  
の実験全般、それが実用的な一般  
家庭で使われるようになっていくか  
もしれない。そのように技術の良い  
社会に影響すること多いのだと思  
うと期待しています。

その友「ガンダム」は、特  
術全部の天才だと言っている。  
そのことも知られていて、今回ガン  
ブラを通して実証実験をやることも  
うが、少なくていい技術者の層がは  
う少く厚くなっている。21世紀には  
新しい政治学とか経済学者が出てく  
るんと思っています。

「ガンブラ衛星ですが、東京五輪  
絡みいろいろの注目でした。なぜ五  
輪とかガンダムということもします  
という意味で考えると、「ガンダム」  
がある意味世界に通用する「キャ  
クター」。実際にいろいろ証拠ももし  
てはくれね。実際少なくてとも東ア  
ジアではとても人気があります。

富野 今回もう一つ気が所では  
東京新聞組織委員会の傍聴会での  
報を担当していた人たちは、全  
員が輪代表クラスのスポーツマン  
なんです。大学などまで賞状と体を  
鍛え、彼らは、人としての質が違っ  
てますよ。言い換えればとても健や  
かなんです。

一度でも五輪などまで行った人た  
ちの持っている伸びやかさとか器用  
してんな気分とか、「SF好き」の  
寵りとなっている人間など全然違っ  
ていった人たちが今回のガンダム  
衛星について喜んでいる。最初はそ  
れって何なんだろう。皆お世辞で言  
っているのではないかと思っていた  
んです。記者会見に出ていたハン  
マ投げの幸次郎広治さんにもやか  
ら僕も「ガンダム」を見ました。  
た」と言うんです。実際に見てくれ  
てたらしいんですが、そこで思っ  
たのがガンダム」を通して、工  
衛星が飛ぶということがどういうこ

「G-SATELLITE 宇宙へ」とは!?

公益財団法人東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会（東京2020組織委員会）が実施している東京2020年開催プログラムの「ONE TEAM PROJECT」の企画の一環、宇宙航空研究開発機構（JAXA）による「宇宙から地球へ東京2020エール」企画第2弾が「G-SATELITE 宇宙」だ。

これはJAXAと東京大学が協力して、東京2020大会への応援メッセージを宇宙から発信していくという企画で、

「G-SATELITE 宇宙」は「G-SATELITE」が、2020年3月～4月頃に国際宇宙ステーション（ISS）をばねで日本近海から宇宙空間へ放出され、東京2020大会の期間中から観測中に、地球周回中の「G-SATELITE」が応援メッセージが送信されるというもの。メッセージは観測する宇宙飛行士に宛てて送られるが、材料を自由に、足らずにメッセージを飛ばす場合や送信に失敗するといふ



なんて馬鹿な仕事」と思っているんだと僕は考えていました。ところが馬鹿な仕事なんですが皆喜んでいるんです。まさにそれがISSのクルーにとってのレクリエーションになると言っています。「なるほどね」と

いるクルーにとつては、レクリエーションはものすごく大事なこととかわかれば、「ガンダム衛星は本当に良いところなんだ、こういうところを積み上げてやってくれないか」と実働できたんです。記者発表の時も金井宇宙飛行士に「こんな記者発表に付き合わされて嫌でしょ」と聞いたのですが、「ガンダムですよ、良いじゃないですか」でした。

そこは本当に理屈抜きなんです。そして改めて教えられたのは、芸能から発信しているからこういう風になぜがリラックスして受けつけられるなおかつ実務の中にこういうものを入れるって、嬉しいがつてくれている広報も自分が打ち上がるかのごとく燃えているんです。皆アニメファンレベルの喜び方なんです。

今日この企画は五輪にこそ寄せてなかに実現できないことでした。五輪組織委員会が窓口になっているからJAXAも「しょうがないな」というように受けたのではないかと思います。でもいざ始めたら、そう思ったのは公的機関として、の表の顔だけだったんです。持ち込まれた瞬間に皆が「ガンダム」でやろうと盛り上がった（笑）。

きまじめにやっている実務者とい  
うのは本当に辛いでしょう。それ  
だけにレクリエーションが大事とい

う事が分かりました。でもレクリエーションなんだけど、技術的な実証実験にもなるわけです。今分かる範囲でもカメラや無線、材質なども宇宙空間でどれだけ耐えられるのかという実験です。

「記者見聞の時の記者からこの質問で『大気圏突入の燃費がこないで済みますか』というのがありましたけど、突入できるわけがないでしょう(笑)と一質問突いた方も『ガンダム』を踏まえて発言しているのがわかりますね。本誌編集部でも冗談で『やはりサランラップのようなものが内蔵されているのか?』といったことを話していましたよ(笑)。

富野　でもこれは大切なことで、こ

ういう局面を経験すると、ただのアニメ屋で卑屈になって言い逃れをしているのは危うい、アニメの問題として悦に入ったり自己批評したりしてはいけなとも思いました。

「富野由悠季の世界」は  
 展覧会だけではない!?

——富野監督といえば、かつては雑誌のインタビューなどで終えた直後の作品について「失敗作」と仰ったり、様々な意見や批判を積極的ににしてる人、というパブリシティイメージもあります。こちらとしては刺激的で面白く、みんなそれが楽しみな部分もあると思います。今考えようとするそれは「ジョーアアップ」というか、サービス精神というか、業界のスタターであることの責任を果たさなばというところにも見えます。富野（一番重要なことは、我々の先輩の時代には、映画でも自作を自画

自賛する監督はあまりいない。中には「自惚れたというな」と感ぜさせる監督もいて、それは目と作品にも反映してきます。それは宣伝などの人間にも言えて、宣伝のために「超人作」と謳うのはたまわけないけれど、その後のほうは多少冷静になるべきとも思っています。しかし必ずしも冷静になっていない。それが嫌だったんです。なので、アニメの世界ではそれがあってはならないと考えていました。

それと観客が子供であることで、その選別眼はより厳しんです。好きなものは好き、嫌いなものは嫌いと瞬間的にはつきりと採点してしまいます。なので無理に超大作だと言

だ、ということが分かりました。僕  
のやった『ガンダム』以降のことで  
言えば、ティーンエイジャーを取り  
込む、つまり子供対象ではないと意  
識したからです。意識すればするは  
ど、映画界の敵を踏んではいけない

と考えたのです。

自分で難題を保持できない限り、自分で作品評価をしはけないとい氣を付けていました。そして褒められるように作るということをやってみたのですが、できなかったということでも、褒められるようなものを作る、つまり自惚れられるようなものを作る、自負心を持つていないと世に出す作品は作ってはいけないと思うのです。

それと、自分を鼓舞するために、それは正しかったことは事実ですが、僕は正面切った褒められたことがないので、特に「アベニスで作って

「そうはいっても70年代後半から」

80年代の雷野矢の作品制作のペースはこのくらいだった。雷野矢は、新作を作ることよりも、前の年の新作を作るというよりは、前の作品が放送開始直後は、新作にかからねばならないというところだ。その間に劇場版があるという。それだけでもものすごいのに、各作品にそれぞれファンがあるというクオリティを保たれている。当時自分たちしなかつたのですが、今の自分的には仕事重を考えても、常人離れした才能だとも思います。

作り上げられた、ということに関してはそう思いますし、今見てみると自分のことながら「凄いな」と思っています。しかし作品の評価となるとそれは論外です。先日、ある若い人に「聖戦士ダンバイン」を褒められ

たんです。彼はリアルタイムで見ていた世界では素直に「この面白かった特になんか観が素晴らしい」と彼が思ふ魅力に熱く語ってくれました。このように実際に直接触れられるようになったのは最近なんです。ありがたかったのですが、それで自分のことは評価できません。評価ではいけないと思います。逆にそれだからこそ謙遜しすぎないといけない」ということにも気を付けるようになった。そして改めて『雷打つ悠卒の世界』展についてですが、雷野談は終

身が描かれたものだけでなく「作品」に関する様々な展示がされるとお聞きしています。

富野 それは今でも展示する物がないから展覧会としては成立しないのでは、と思っています。ただあえて言うとは、富野由悠季が作家だと認知された時に、展覧会のポスターで展示のすべてが終わっている人です。僕は幼稚園時代から宇宙と宇宙飞船とかに抵抗感がまったくありませんでした。そんな僕が中学の時に描いたものが、今回の展覧会のポスター

ーなどに掲載されている宇宙船と宇宙服の絵です。こうした子供時代があったことで、後にアニメの世界に入った時に『ガンダム』を作り、それ以降も何とか生き延びられたといえることが、ボクストーンの1枚の中にも

つています。ある意味、これで完結しているんです。だから、作品の成り立ちを展示する今回の展覧会だけでなく、作品から派生した今回のガンダム衛星なども含めて「富野由悠季の世界」展であると考えてみると

いろいろと見えてくるものがあると思います。

富野監督は、作品世界観作りから参加され、時には脚本やコンテまで担当されるといふ意味では、作品原稿の根幹から細部にまでかわらぬ責任者。オーケストラでいうえば、指揮者」と考えると、「総合芸術」といえるアニメーションの展示としては、納得の氣もします。

ひとまず、6月22日(見に行ってください)。巡回展が終わった頃に、たわお話が聞えは嬉しいです。今日、たわおもありがたございました。

# 証言録 富野由悠季と グレートメカニック

## 無敵超人ザンボット3

1977年

「敵の名前が変わるだけ、必殺技の名前を変えるだけで永遠に子供には見てもらえるかもしれないけれど、それでは作品世界に「スナフ」として因われてしまつて絶対に出ることができなくなつてしまふ、と感ずたんです。ですからそこから脱出するためにどうするかということ、僕は『ザンボット3』をやったと間違ひなく言えます」(GMD 2017 秋号/2017年9月)

「ザンボット3」は、作劇がひどいだけじゃなくて、カットの作りもかなりひどい。でも子供が見てくれて、特にお話に興味を持ってくれるというところが分かつたんです。「そういう子供たちの目線というのは永遠に大事にしてくてはいけない」と思いました。そして子供たちの興味と好奇心に對して、巨大ロボットのものというノクスを使つても、物語

を見ていくということをやつて良しんじやないかなとも思いました」(GMD 2017 秋号)

本誌では、ここ数十年というものの、折りに触れて富野由悠季氏にお話を伺ってきた。ここでは過去の「グレートメカニック(DXやGを含む)」誌上のアーカイブから、インタビュースとして掲載した中で、「無敵超人ザンボット3(以下ザンボット3)」から「ガンダムGのレコンギスタ」までの各作品自作評の一部を抜粋という形でお届けする。もちろん、ここに掲載されている話の数は、あくまでそのインタビュー時点で富野監督が考えていたことであることも付け加えておこう。



## 無敵鋼人ダイターン3

1978年

「ザンボット3」でかなり自分を



追い込んでいく作り方をしたため、疲れてしまつたんです。そこで一度完璧に「芸能人」じゃないと、こちらが査読まつてしまふということをやつたが、『無敵鋼人ダイターン3(以下ダイターン3)』でした」(GMD 2017 冬号/2017年12月)

「初めからありのサブタイトルのようなドラマ性とか視座の問題、そしてフュージョン性みたいなものがあつたら、もう少し作品内容をタイトルに沿つたものにできたのではなかったかと思ひます」(GMD 2017 冬号)

「一つだけありがたかつたのは、あれだけの物量をやらせていただいたことで、TVベースで仕事をやっていくという部分において、とても刺激を作るといふのは面白いことかもしれない」と実感させてくれたことです」(GMD 2017 冬号)

## 機動戦士ガンダム

1979年

「作り手というのは、不思議と現実の生活感や時代相に支配されてしま



うものなのです。かつてガンダムをつくった時、僕はそれとても意識しました。つまり、ロボット、アニメというジャンルの一員になつて終わらずに、ジャンルから抜け出ようと思つたから『ガンダム』のようになつた作品になつたわけですね」(GMD X5/2008年7月)

「ザク」は今までなかった系譜の名前だから、絶対にみんな見抜けない、ということ。案の定、周囲から、ザクなんて名前、よく考えたね、というリアクションが来ましたが、逆に自分でも気がついたことがあります。ネーミングについては、とても身近なものを流用するか、まったくゼロから考えるか、そのどちらかしかない。その中間をとるのはかなり安易かもしれないわかつたんです」(GMD X5)

「私は40歳になる前に『ガンダム』

を手がけましたが、ランバ、ラルとハモンという関係のキャラクターをつくれたこと、それを大方放棄するアニメーションにまぎれこませることができたことがどんなにうれしかったことか」(GMD X14/2010年9月)

## 伝説巨神イデオン

1980年

「人種論、異星人がぶつかり合うという論を、かいつか描こうとした訳です。人種論は『ガンダム』ではできるだけ伏せていたことなのですが、『伝説巨神イデオン(以下イデオン)』ではTVで正面きつて人種問題をやってやろうというチャレンジでした。象徴的なシーンは、スモにカラが輸血するシーンですね。元は同じなんじゃないかということに集約される物語を作ろうと思つたんです」(GMD X14/2010年9月)

「もうひとつ、親子の話、家族関係というテーマを設けました。『ガンダム』ではアムロの両親と、ザビ家ぐらいでしか触れていません。しかも、それも偶然うまく描けてしまったというレベルです。そこを『イデオン』では、戦争者としての作為的に作ることができたのか?というところで試したことを、いくつか人間関係として盛り込んだつもりです」(GMD X14)

「狂うまで自分を追い詰めなかつた



かいいなさを感ずる面もあって、「イデオ」のエンディングは、かなり嫌いです。イデオなるものを目指して作品作りをしていったら人は狂うというところがきり分かったからですね。そして、頭ばかりものを考えていたおかげで、はじめて自分の体のことを考えました。肉体を持つ

ている人間というのは、骨と血と筋肉も肉体も使ってこそ人間なんだ、動物であるというところは首から上だけ、つまり頭だけで生きている訳ではないんだという事に気付いたんです」(GMDX14)

「イデオ」のメカといえは、ああいふものを作っていたおかげで気が狂わないで済んだのではないかと思います。ああいふ遊びもなく、殲滅戦につながっていく異文化接点論をやって、さらにイデオなる絶対力、イデオという善意の縮こまり、善意が凝縮していったらどうなるのか、などというところばかりずーっと考えていたら作者は狂ってとくに自殺してまよ。そういう大変なことを考えながらも、一方で、今度はこんなメカでいきたいよね。なんて考えて遊んでいたからそれが脱出回路になったんですね」(GMDX14)

## 戦闘メカザブングル (1982年)

「スタジオに偶然「ザブングルグライフティ」のビデオがありまして、ひょいといと見てみたら、最後まで一気に見てしまった(笑)。作品的に面白かったのね。ところがザサインとしては、「かくもひどいものをよくもまあやった」という感じです。僕は、ザブングルとアヴァン・ギア「のデザインはひどいと思います」(ガンダム)で人型の巨大ロボットの造形されたからとなく、「それで作っちゃえ」とか「作っちゃえ



る」とか思った普通の人たちの仕事をわけてです。(略)だけど、周りのウソカーマシにいくつつか、僕がデザインコンセプトを出した、かなりいいのがありますよ」(GM6 2002年10月)

「あらゆるジャンルに言えることですが、生真面目はよくないということです(笑)。だから、意識して自己研鑽しないといけない。例えば「戦闘メカザブングル」(以下ザブングル)は、今、見直している分にはとても好きなんです。でも、作り手として、この作品は、もつと発展できるのになあ、と思いますんで」(GMDX5/2008年7月)

「遊びつてそんなに簡単なものではなく、表現しなければならぬと思つた時の覚悟が必要で、危険なこと

なんです。もの凄く大変な事というのをわかって欲しいということも含めて「ザブングル」では意識してやらざるを得なかったんです。でも、いい遊びでした。と、言われないのは、やはり未熟だったということです。だから僕はそれは遊びはやってないです」(GMG2017夏号/2017年6月)

## 聖戦士ダンバイン (1983年)

「ザブングルの時にはまだ40代でビジネスライクにできる中年期です。まだ体力的にも維持できたし。オトナとしてやったらこれができるね」と。方法論として「ザブングル」は区切りとしてすく分かなりやすい形でした。これだけでやっていったらまた再生産が始まるわけだから、その脱出論として「聖戦士ダンバイン



(以下ダンバイン)をやったんです」(GMG2017年夏号/2017年6月)



「タイクーン」から「ダンバイン」へ、自分は進化していると思つてい部分があったんですが、それは進化ではなくて自分の好きなどところだけに入り込んでいってしまつてたのだと気づいたので」(GMG2017冬号/2017年12月)

「今になって言えることは、オラハトライを人の延長線上において、人の化身として「良き理想」「悪き理想」という形の物語にしていければ、ひょつとして化ける部分はいったのかもしれないということですが、でも、当時はどうしてもそれができない理由があったんです。それは僕が人の変身が嫌いなんです。それも徹底的に(笑)。(略)つまり「デビルマン」的なものができるルートもあるはずなのに、それができなかった」(GMG2018春号/2018年3月)

## 重戦機エルガイム (1984年)



「重戦機エルガイム（以下エルガイム）」の中でのヘビメタは、操縦するものでしかなかったために、モビルスーツほど兵器になっていないし、かといってモーターヘッドはメカと人が一体でもないという中途半端な所があった。なおかつ物語上でヘビメタの格闘戦を全部演じられるようなうまい世界観も作らなかったために、「この世界のこういう物語があるんだ」と言われる作ってあげば面白いでしょ」という作り方になって、視聴者に考えさせる要素がなく「ああ、そうか」で終わってしまった作品という風に総括することができます」（GMDX24 2013年3月）

「エルガイム」の時はファッション性を高めるというコンセプトがあ

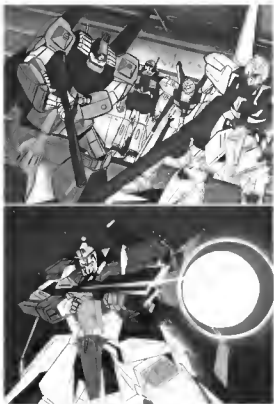
った。それは自分にとって一番ないセンスだったので、それを何とかしたくて、永野（護）君に来てもらったんです。実際にやってみると、ファッション性は、瞬間芸術的に人を惹きつけるフックになるということはいくら分かります。だけれど30年くらい前の時間を置くと、ファッション性にどこまで加担しているのかわからない問題が分るようになってきました」（GMDX24）

## 機動戦士Zガンダム (1985年)

「実は『Zガンダム』を始める時に欠点を見つけたんです。『ガンダム』をまた作って欲しい」と言われて最初に困ったのは『ガンダム』のキャラクターたちは、成長するのが前提となっていたことでした。（略）だから次の世代の物語にして、そこに『ガンダム』までの前世代の人たちが

いる。今の我々の人間関係を取り入れていくかと思ったんです。そう思った時に、世相を写すということをやらざるを得なくなってしまうわけです。（略）狭い作り方になっってしまったという反省はあります」（GMDX2018夏号/2018年6月）

「特にタイタニズの時に一番考えたのは、国対国にする他の作品でもやってたし、『ガンダム』では宇宙移民と地球連邦という構図だったということ。そこで『Zガンダム』では、今度の敵は身内にあるぞ。



という構図にすためにアイデアオロギストの集団にしたわけです」（GMDX2018年夏号）

## Vガンダム (1990年)

「『新機動戦記ガンダムW』『機動新世紀ガンダムX』が放送されたその後で『Vガンダム』をやるとなると、メカとしての造形なのか、キャラクターとしての造形なのか、ということとは関係なく、一度機械もこのデザインというところから始めていくしかないんじゃないかと思って

それを見せる必要があると覚悟しました。（略）彼が持っている一番基礎学力になるところみたいな部分で描いてみたいと、次のものが出てこないだろうというのがあって、ミッドさんにお勧めしたんです」（GMDX2002年4月）



「『Vガンダム』で描こうと思ったのは、そういうった『機動戦士ガンダム』で表現しようとしたような歴史をひっくり返して、人はどうなるのか？ ということで、経済主導の戦争という観念しか持っていない人間は崩壊していくしかないだろう。それは人智を超えるもので終息させていくしかない。人の暮らしで大切なのは、女王ディアナが安心して寝られるような世界を作ることなんだという事なんです。（略）昔はそのことを説明しなければならなかったんですが、揺動以降、説明しやすくなったんです。それが、『Vガンダム』が現在評価されているということなんだという」（GMDX18/2011年9月）

「作品としての完成度の高さは別ですが、僕が『Vガンダム』を作れたことは誇りでも良いと思います。コビーでできない物語を作れた確信がある。造り手としてはそれではないんです」（GMDX18号）

## OVERMANキングゲイナー (2002年)

「今回『OVERMANキングゲイナー（以下キングゲイナー）』をやっている、この10年定着しなかったメカデザイン、メカデザインのフィードバック、それからリアルなメカデザインというの、実はいうと狭いところに入っていくだけの作業だったんじゃないのかなっていうのがよくわかってきました。だから、『キ



「『リーンの翼』を映像上、作品上の表現として見てもらって、好きになってくれるのが一番ありがたいなと思っています」(GM6/2002年10月)

「質感を描くということアニメーションがやる時の手法はひとつしかありません。それは動きの速度感なんです。(略)僕は乗り込むところもそうだけど、キングゲイナーが飛んでいるところが大好き」(GM6)

「第1話の乗り込むシーンは、キングゲイナーを描いているんじゃないかと、人がキングゲイナーに乗っている行為を描いているわけです」(GM6)

## リーンの翼 (2005年)

「気をつけたとはどういうことかという、僕より二回り若い世代のも



っている時代感覚を受け入れるということ。それと、フィールドワーク。今の自衛隊の配置、日本に駐留している米軍の配置、さらに、ここ一年の米軍の再編問題を考えると、(第1話の舞台となる)山口県岩国市が重要なポイントになってくる。それを作劇に使うだけなんです。ここまで話したことから、かなり常識的なことでしょうか。でも、そのお陰で僕が思っていた「リーンの翼」よりも現代的になったし、ひとりできくっているとかの手決を突破できたんです。年寄りの思い込みでくくらずにすむから、今、ものすごく面白いですね」(GM19/2006年1月)

「『リーンの翼』では、日本人が異世界で国をつくったのなら日本名をつけるだろう、それが異世界に根付

いていくことへ抵抗感も生じるだろう……と考えています。この抵抗感。が重要なところで、バースト・ウェルの人々にとってはとても嫌なことかも知れませんが、だからこそ、恭順しているように見せて反乱を起こす人々、偏見を持つ人々のメンタリティーって、今の我々がとてもよく分かることじゃないですか。そう考えると、いわゆる異世界物よりはずっと分かりやすい物語となり、また、異世界が自分たちの身近にあるかも知れない。という認識も生まれるんじゃないでしょうか」(GM19号)

## ガンダム Gのレコンギスタ (2014年)

「宇宙開発は、少なくとも宇宙にビーン・ス・クロップのようなものがない限り、コストパフォーマンス的に行く意味がありません。僕みたいな人間が久しぶりに物を作る時、実は絵空事だけではなく1つでいいんです。ロボットのものという装いで、利用させてもらって、現実問題をどうやって取り上げていかと考えると、劇中ではメッセージ性は一切隠すことにしました」(GM2015夏号/2015年6月)

「世界観を作る中で、リアルな問題を背景に埋め込み、説明は一切せず子供の世界が興味を持つような作り方にする。それは何かといえば、子供は目先さえ変われば、話が難しくても見続けるということでは



す。そのために、わかりにくい内容になることは多少は想定していましたが、大きな問題だったのは、子供たちが見てもらえるような時間帯を確保できなかったことです」(GM2015夏号)

「MSでとても重要なことは、人型で擬人化をしているから、すべてメカ論で終わってしまうとわかりにくくなってしまう。G・セルフでいえば、キャラクターの。僕は疲れた」という表現、MSのエネルギ

「『Gのレコンギスタ』でMS描写に関しては言え、G・レコ以降の足場を作るという意図があります。細かくどこでか面白いアイデアを入れています。アイデアを投入するということは、怠けてはいられないんです。1つのアイデアのために、本当は2、3日といわず、1週間忙

「Gのレコンギスタ」を作る気になったのは、「ガンダム」系列の作品が、ある意味拡大再生産になった、というくらいであつたからでしょうね。もう一度、みんな死んじゃえ！みたいな考えが、宇宙エレベーターのことを調べ始めたら出てき。科学者に好きなようにさせない。あいつらの口を黙らせるにはどうするか？、という本音が表れてきたんです」(GM2017夏号/2017年6月)



# 「富野由悠季の世界」展

福岡市美術館・学芸員

山口洋三  
インタビュー

2019年6月22日(土)より開始される福岡市美術館を皮切りに2020年にかけて全国6都市の会場で開催される「富野由悠季の世界」展。この展覧会を企画し実現させた学芸員の中心となった福岡市美術館の山口洋三さんに開催に至った経緯や展示内容、美術館とアニメーションの関係などなどについてお話を伺った。



私の最初の反応は「それは無理なんじゃないか」とでした。(笑)。そんな折に2015年10月に森美術館で「村上隆の五百羅漢図展」が開催され、ゲストとして富野監督が村上さんと対談を行うという企画があり、関係者の方から「聞きに來ないか」というお誘いを受けたんです。対談後のお茶会にも工藤さんと同席が

会の準備が始まりました。美術館と文化状況にはギャップがある

——美術館側から動かれたとのことですが、このようなアニメーションなどのサブカルチャーの展覧会は、近年しばしば見かけますが、実際のところは美術館にとってどのような位置づけなのでしょう？

山口 多くの美術館では常設展とは別に特別展を開催しています。内容についてはジャンルなどの方針を決めている美術館もありますが、そこまで厳格に決まらずに自主企画や巡回展など、色々なラインナップで特別展を行っているところが大半です。

例えばアニメーション関係では集客ということでは、ジブリ作品のものとは大きいんですね。福岡市美術館と6月23日まで「ジブリの大博覧会」が開催中で、すくくお客さんが入っています。10年前の2013年に福岡アジア美術館で開催された「スタジオジブリ・レイアウト展」では10万人を超える観客が集まり「レイアウト展にこれだけのお客さんが集まるのか」と驚いた記憶があります。ですが、サブカル映画全般が観客が多人数かという点、必ずしもそうではなく、内容によりですね。

また美術界ではマイナーなアニメだが注目度は上昇中

山口さんは「富野由悠季の世界」展の企画者のお一人ですが、どのような経緯で発案し進められていたのでしょうか。ご存じのように近年「大河原邦男展」(2015・2016年)などをはじめアニメ関連の展覧会が盛況です。元々総合芸術と言ったいいアニメーションですから、美術界も注目する流れがあるのではと見えています。

山口 確かに東京や大阪など大都市だけでなく地方での巡回展なども盛況なのですが、美術界のメインストリームから見るとアニメーションに関してはまだまだマイナー、傍流といったか、研究、展示に力を入れているのは少数です。今回の「富野由悠季の世界」展での音森、静岡、富山、神戸、鳥根、福岡の6会場の学芸員ともう1人を合わせた7人、これが集まったというのは現状では奇跡的なことでした。

——そうした特別展の選択の一つとして

山口 確かに東京や大阪など大都市だけでなく地方での巡回展なども盛況なのですが、美術界のメインストリームから見るとアニメーションに関してはまだまだマイナー、傍流といったか、研究、展示に力を入れているのは少数です。今回の「富野由悠季の世界」展での音森、静岡、富山、神戸、鳥根、福岡の6会場の学芸員ともう1人を合わせた7人、これが集まったというのは現状では奇跡的なことでした。

山口 そうですね。最初に一緒に始めたのが音森県立美術館の学芸員、工藤健志さんでした。工藤さんはサブカルチャーに視野を広げた展覧会を早くから企画開催されている方で、工藤さんは福岡出身ということもあり、私も以前から面識があったんです。工藤さんは私より少し年長ですが同年代ということで感心がすごく似ていたんです。プラモデルも作るしアニメも見ていたということでも、よくそれらについての話もしていたんです。

そしてある時、工藤さんが「富野監督の展覧会ってできないかな」とふつと話したんです。それを聞いた

「美術館のメインストリームから見るとアニメーションに関してはまだまだマイナーなんです」



して「富野由悠季の世界」展だと。  
山口 自主的に企画を立ち上げて開催することがベストです。また美術館側としても単に巡回展を展示するのではなく、多少でも内容に関わった方がいいという考えはあります。また学芸員が関心のないものを開催することには、どの館にも抵抗を感じます。逆にそうしたジャンルに興味を持つ人間がいれば、美術館としても「やってみたい」となっていく感じだと思います。

山口 今回東京という関東圏での開催がないのは不思議だったのですが、そうした事情もあるんですね。  
山口 実際には、外部で企画された展覧会を「会場提供」という形で開催している美術館も多数あるんです。それらの美術館の学芸員さんがアニメなどに興味がないわけではありませんが、今回は学芸員が深く関わっての企画展であるため、このような形になったというわけです。

山口 確かに美術館主導で行われるアニメの展覧会とはそれほど多くないですね。  
山口 基本的には美術館の学芸員は美術とその歴史を研究したいと大学で専攻し、の業界に入っているので、サバルチャーはそもそも研究の対象に入っていないんです。近年大学で漫画などの研究をする人もそこそこ増えてきていますが、そんな人たちが学芸員として美術館に入ってくるということはずいぶんないですね。そこで今の文化状況と、現状の美術館との間でギャップが起きているのは確かだと思います。

山口 子供時代にアニメを見ていても

## 「富野監督も最初はやめた方がいいでした」

大学で美術として研究するというの

山口 かつて言う私もアニメファンではなくて、富野ファンなんです。(笑)。現在私は49歳で、1980年代にアニメはかなり見ていた方ですが、今思えば、ほとんどが富野監督の作品なんですね。あとは高橋良輔監督作品くらいです。現在のアニメはあまり見ていないので人からは「アニメ好き」と紹介されるのですが、「とてもそうは言えないのでは」とも思うことはあります。

山口 本誌の読者でもそういった人はい

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

山口 一緒にくたに「アニメ好き」という箱に入れたいという感じ

企画が必要な時期に求めている」のではないが、アニメクリエイターにもっと注目すべきという時期かな、という認識は非常にあります。ただその中でもアニメ監督というのは切り口が難しいのです。今回は大衆向けの視覚芸術の側面より「この人がか」(「そこでどのような歴史の進展があったのか」ということに焦点を置きたいんです。

山口 展覧会を開催するに当たって興行としての富野由悠季監督の知名度はどう考えましたか。当然僕たちの世代の男子は多くの人を知っているし、アニメ好きで知らない人はいないと思います。知名度も極めて高いレベルです。だけど老若男女の知名度となると不透明な部分が大きいですよね。

山口 それについては考えました。確かに「ガンダム」はなんとなく知っていても「それを監督した富野監督は知らない」という世代もいます。でも「ガンダム」の名前は知っている。そこで福岡市美術館ではサブタイトルとして「ガンダム、イデオ、そして今」に付けていま

す。応用用ラシでもガンダムの顔を入れるようにするなど、できるだけ多くの人にフックになるように周知を図るようにしています。さらに「もう少し若い世代に知らせるにはどうしたらいいか」と思索しているところなんです。

山口 どちらにせよ本誌読者世代の40〜50代の「ガンダム」世代のお父さんたちが仲間や子供と見に来ると言うのが一番ピンときますよね。  
山口 もちろん、そこはメインターゲットとして外さないようにとは考えています。(笑)。

## 各作品毎の担当により展示には特色が出る

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい

山口 2015年7月18日から六本木アートセンターギャラリーで開催された「機動戦士ガンダム展」(「ART OF GUNDAM」)では、オリジナルの原画が展示されているのはい



ンテやレイアウト、原画や動画など  
完成までにこれだけがある、と  
いうことを実際のお客さんのすべ  
ての人にわかりやすく伝えていく  
のは難しいことです。今回もタイ  
トルなどで資料が限られてしま  
う事態がありそうです。それをど  
う展示するのか。例えば映像があ  
つて、さらにセル画があつて、さ  
らに原画、動画、背景美術、設定資料と  
いったものが並ぶことになるのだ  
が、そこで監督が意図したものは何  
だったのか、という特徴があるの  
か、ということとをきつて見せられ  
たと考えています。

■展示のコーナー分けを取り上げ  
る作品ラインナップが発表されて  
いますが、具体的にはどのような内  
容の展示になるのでしょうか。先日の  
記者発表では1000点を超えると  
おっしゃっていました。

山口 今回は各作品をテーマごと  
に分け、それを担当する学芸員が  
いるというスタイルを取っています。  
各本の作品に依らなりの視点があり、  
特徴的に特色が出ると思います。私  
は富野監督の幼少期から「海のトリ  
トン」(「無敵超人ザンボット3」(以  
下、ザンボット3))と「無敵鋼人  
ダイターン3」(以下、ダイターン3)  
と「機動戦士ガンダム」を担当して  
います。

■ザンボット3と「ダイターン3」  
は残されている資料が少なく、逆に  
「ガンダム」はかなり残されています。  
しかし、そういった事情もあり、スベ  
リ的には「ガンダム」が一番見え  
くなくなるようになります。展示内容  
としては「ガンダム」ではドラマに注

目して展示を作っていければと思  
っています。

■担当毎に割り振る形式というこ  
とで、展覧会の統一した展示にする  
には、各担当の方とのすり合わせも  
また大変なことかと思えます。何し  
て富野監督作品は、人によって色々  
な切り口を発見できますし、好きな  
部分も違っている。それをすり合  
わせるのは大変そうですね。(笑)

山口 公式サイトでの展示作品のベ  
ジに掲げた「旅立ちと帰還、対立と  
和解、生と死、破壊と再生」という  
見出しが共通の視点となります。私  
は最初「旅立ちと帰還」だけを提案  
したんです。つまり少年が旅立つて  
戻ってくる。富野監督の作品で描い  
てきたテーマですね。これに他の学  
芸員からの意見も取り入れてテーマ  
を再構築したんです。

私がイメージしたのは「海のトリ  
トン」から「ガンダムGのレコンギ  
スタ」までを考えた時に「宇宙から  
大地への帰還」というのが作品の大  
きなテーマになっているということ  
でした。例えば「ガンダム」は月  
から地球に人間が戻ってくる、さ  
らに「Gのレコンギスタ」は主人公が  
正に大地へ帰還するわけです。これ  
をベースとして全体を通してやつて  
みようと考えたんです。こうした大  
まかなことを決めて、各作品の視点  
については各担当にまかせています。  
ですので企画全体の骨格の幅は大  
きくついています。逆に言えば富野  
監督作品は作品毎のバラエティと  
特徴的なで、その幅広さを表現しよ  
うとする時に、私が「ガンダム」  
はこうしよう、「機動戦士ガンダム

## 「若い世代に知らせるにはどうしたら良いかなど 思案しているところですよ」

(以下、イデオ)はこうしよう、  
皆さんこうやってみよう、というよりは、  
皆さんそれぞれに思い入れのあるパ  
ートを担当されているので、そこで  
「自分たちの視点を見せよう」とい  
う形でお願いしています。その  
ためパートによって作品の数などが  
バラバラとしては崩れてしまったと  
ころがないでもありません。それは当  
然作品ごとの資料の数にも左右され  
るのですが、それも含め、それぞれ  
の判断でやってもらっています。

■各作品の解釈に対して、お客さ  
んは「自分はこう思う」など賛成し  
たり反対したり思ってもらえたほう  
が面白いかもしれませんが、アニメ  
作品に「こうして見る」という方  
が無理があるわけですし。  
山口 「俺の考えは違ふよ」と言う人  
は当然いらっしゃると思うんです。  
特に「ガンダム」や「イデオ」で  
はそうかもしれません。「ガンダム」  
の第1話「時間よ、とまれ」を取り  
上げよう、とか(笑)。

山口 「時間よ、とまれ」は色々な部  
分でツツコミどころ満載ですが、ロ  
マンも満載なんですよ。TV版の  
良いところも悪いところも凝縮され  
ているんですよ(笑)。

山口 「ガンダム」に関しては「TV  
版と劇場版の違いをどうすべきか」  
という問題もあります。今回はTV  
版と劇場版をそれほど分けずに取  
り上げました。TV版では感情の表

現がかで、劇場版は監督が「ガン  
ダム」でテーマにしたかったことが  
より見えるなど、それぞれに特徴が  
あります。

山口 山口さんが個人的にお好きな富  
野作品という。

山口 世界的に「機動戦士Zガンダ  
ム」です。実は今回の企画で全作品  
を見直してみても気に入ったのは「ブ  
レンバード」だったんです。キヤ  
ラクターは「見エキセントリックな  
人物ばかりに思えるのですが、それ  
が最終的にすべては癒やしに向かっ  
ていくんですね(笑)。

富野監督のキャラクターの  
引き出しの多さに驚く

山口 富野監督作品は本当にバラエ  
ティに富んでいて、その引き出しの多  
さは本当に凄いですよ。

山口 そこを聞きたくて監督に尋ね  
たと聞くと「そんなに覚えてない」、本  
も多数読まれてきたのかと聞くと  
「そんなに読んでない」とか(笑)。  
いや、それはウソですよ(笑)。  
実際には、とても勉強熱心な方です  
からね。

山口 面白いんですよ。二本人か  
らは(笑)。

山口 作品作りの時の資料集めなども  
洋書や専門書など、かなり高度なも  
のまで読まれていたようです。その  
結果が富野監督作品の個性的な世界



観に繋がっていると思うのですが。  
山口 それは言えると思います。「ガンダム」が一つの頂点として、それ以降もパイストン・ウェルですとかベタゴゴナ・ワールドですとか個性的な作品世界を誕生させていきます。

「ランバード」しかり「DIVERZAN フランバード」しかりですね。  
このように多数の作品世界を創造されてきた近現代文明に対する疑問と共通するのは近代文明に対する疑問と言ったことだと思います。SF的と言ったことも出来ませんが、それを持ち続けていきますよね。

「人間が抱えること」という良いことじゃないよね」という高度経済成長の限界が見えな時の感覚をベースに置きつつ、「技術は使い方だ」という視点を後退することもある」という視点を持たれています。ひとつの大きな文明観ですね。こうした視点をドラマの主軸に置いたというものは、あまりないと思います。また監督は知恵の使い方が天事だともおっしゃってありますが、主人公は考えることにより行動すること、ドラマを動かす。アンチテーゼというところも投げかけていると思います。

子供時代に富野監督作品を見て、「オトナでこんな世界なんだ」と思ったのですが、実際に社会に出てみると作品にいた面倒くさい人ってあまりいないわけですね。おそろしく

「富野監督作品の世界観で大きく共通するのは近代文明に対する疑問と言ったことだと思います」

富野監督は少年少女に向けて意識して強調していたと思います。

山口 例えば「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」のクエス・バヤは何であんな描かれ方をしたのか、けつこう最近まで分らなかったのですが、監督とお話して「大人から見るとあんな遠くは見えなんでしょう」という話をされて、そこで気づいたのですが、周りに自分勝手に人を巻き込んで自滅していくクエスのような人がいる（笑）。

キャラクターの引き出しも本当に多量持っておられる方だなと思います。主人公もほとんどが巻き込まれ型で、事件に巻き込まれて嫌々ながらやらせてみたら自分に合っていない感じが。アムロはその典型でした。実際自分たちの現実で考えてみても、そういうことがほとんどだと思っています。

### 富野監督の世界観の作り込みは驚異的

——1人のアニメーション監督の作品展として富野監督作品の資料が集まり、美術界の人たちの手によって研究、展示されると言うことは意味のあることだと思います。今回だけでなく恒常的に続いている良いのではないかと思っています。山口 今回、富野監督の資料を集めていて、それは非常に感じました。

例えばキャラクターデザインにしても、作品毎によくこんなに違うキャラクターが創れるなど感心しました。絵は違つくりエターさんを描いたとしても、つまり監督の世界観があって、それに對するリアクションとしてメカ設定もキャラ設定も出てくるので、共同作業とは言え、これほどイメージが創られているというのは驚異的だと思います。

山口 後のアニメーション作品に与えた影響は計り知れないですね。  
山口 今のアニメでやられている世界観の作り込みやメカの扱い方など、その多くは富野監督が創られてきたパターン、ひな形ですね。それがあつたから今の若いクリエイターさんたちがやっているといるという部分がたくさんあります。世界観の作り込みということに関しては「歴史」を持ち込んだと言ったところも凄いです。

宇宙世紀にしてもパイストン・ウェルの時系列にしても時間が経過して子孫が出てきたりするなど、世界観に奥行きを与えています。そうした裏設定があるから作品の第1話冒頭のナレーションに「このわけです」のぐらゐ書き込まないとなあナレーションという感じが、思いつきではやれないということがわかります。——展覧会では観客にとってもこんなまとめ方があったんだと思つてもらえるといふですね。

山口 アニメの展覧会が難しいのは、完成している映像をなぜ分解して見せるのかということですね。油絵だとして、スケッチや下書きを手前で見せて奥に完成した絵を飾るという

ことになるかと思いますが、アニメーションで映像を見せないのは途中経過のものを見せるだけということと、見ている方としてはフラストレーションがたまると思うのです。そこで今回はできるだけ映像を見せるようにしています。重要シーンを上映できるように調整中ですね。

完成した映像とその過程が見られるということですね。ただ映像を流すとお客さんがそこで止まり流滞することもあります。1000点以上展示で、映像も見て、解説の文字も読むとなるとかなりの時間が必要です。東京から日帰りで行くとなると大変そうですね。

山口 ぜひ泊まりがけで見に来ていただければと思います（笑）。福岡市美術館は7月8日の金曜と土曜は夜の8時まで開館していますので、たぶりと見ることが出来ますよ。また常設展では「ロザリヤガール、ウー・ホルン」などの作品も展示しています。現代美術や古典美術、仏像や茶道具など興味がある方は楽しんでいただけたらと思います。

——午前中午後と夜と途中で休憩入れられ一日中美術館にいたことになるそうです。ところで公式グッズなどは販売されますか？  
山口 まず富野監督のインタビューなども掲載される公式の図録（キネマ旬報社・編集発売）や、富野監督ご本人の手にする絵や直筆のグッズも準備しています。

——いや、どんな展示になるか、楽しみのような怖いような。朝一番の飛行機で2日たつと見に行くことにします！



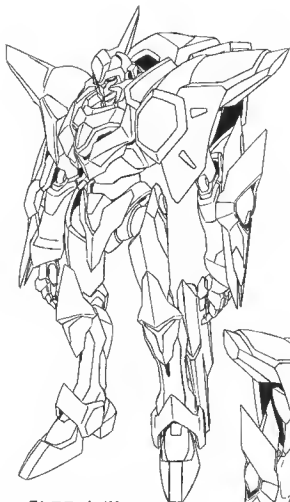
# ザ・設定

## コードギアス 復活のルルーシュ

### ランスロットsiNと 紅蓮特式

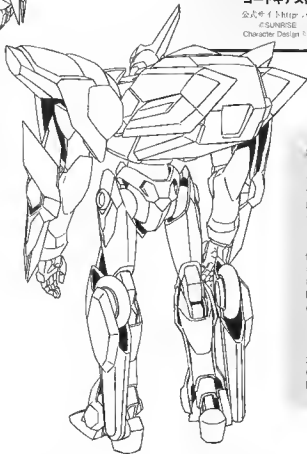
#### コードギアス復活のルルーシュ

公式サイト <http://www.g-smp.jp/ReLuss/>  
©SUNRISE PROJECT 1:GEASS  
Character Design © 2006-2016 CLAMP・ST



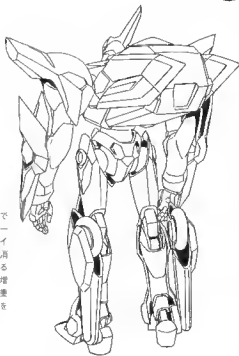
ランスロットsiN

神聖ブリタニア帝国で、もっとも知られたKMFランスロット、その最新型。シリーズの誕生からこれまでの経緯を踏まえて、一度はKMF史からの抹消も検討されたが、「罪（sin）」の名前を持たされたことで暫定的に開発が進められた。コンセプト的には「増強兵器としての原点回帰」を掲げ、オプションや追加兵装による強化ではなく、KMF自体の性能を突き詰めている。特筆すべき装備として、左肩のコクーンやシーセブン・ファンチマテリアル・ヴァリスが上げられる。



#### 復活のルルーシュとは？

ゼロ、レイエムの混乱が終息し、世界が連合軍国を中心として再編成が行われた光和2年。復讐の男ゼロとして、ナナリーと国民キャンペーンに訪れたスザクは謎のナイトメアフレーム（KMF）の攻撃に倒れ、ナナリーとともに連れ去られてしまう。一方その頃、カレン、ロイド、咲智子はジルクスタン王国に潜入していた。だがそこで謎のギアス使いに襲撃されてしまう。さらには騎乗者から「元庫主様」と呼ばれるC.C.も現れ、謎が深まっていく。神聖ブリタニア帝国の大家すらも打ち破ったという戦士の国を舞台に、新たな物語が幕を開ける。



ランスロットsiN  
(コクーン無し)

左側に装備したコクーンは、追加装甲であると同時に、内部には大型バッテリーを搭載する。この装備によって、ブレイス・ルミナスの使用によるエナジーの消費を軽減しつつ、一方で増加装甲による物理防御力の向上、並びに活動時間も増加というメリットをもたらしている。重量増というデメリットを生むも、それを補ってあまりある影響をもたらした。

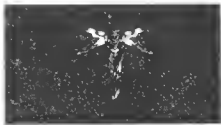




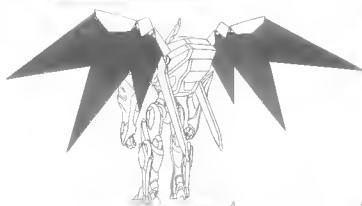
もう1つの  
ゼロ専用機

## 真母衣流 零式

ランスロット・アルビオンゼロに変わる機体として開発された真母衣流だが、零式では武装や性能面では制限が課せられていた。これは搭乗者であるゼロ＝セザグが人心を考慮して式典用としたためだ。一方、零式の場合、あらゆる機能面でのリミッターは解除されており、ブレイズ・ルミナスなども使用可能となっている。こちらの機体が真母衣流本来の姿といえるだろう。



## TVシリーズでのランスロットシリーズ



素体



## ランスロット・アルビオン

これまでのランスロット系の機体と異なり、完全新設計機として開発された第九世代機。新型のフロートユニット「エナジー・ウィング」の採用による飛行・運動性向上や、用途に合わせてモード変更が可能なスーパーヴァリスを装備する。

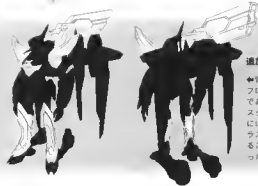
## ランスロット・コンクエスター

ランスロット・エアキャヴァリリーを強化した発展機体。それゆえ外観の変化は最小限にとどめられているが、機体出力の向上や稼働時間の改善、ゲフィオンデイスターバー対策などが施されている。



## 追加装備部分

◀背面に装備したフロートユニットである「コンクエスターユニット」には、ハバロンプラスターを搭載することが可能となった。



ランスロット

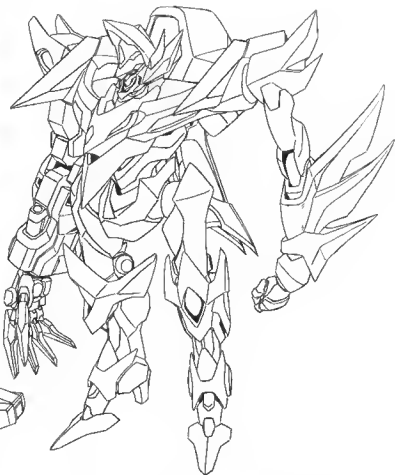
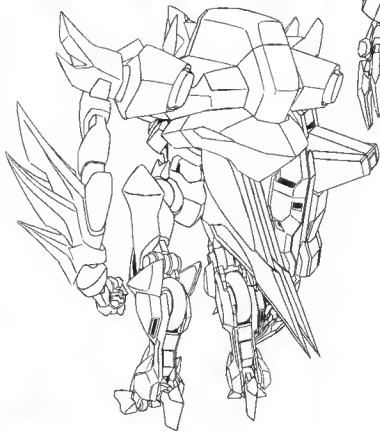


ランスロット・エアキャヴァリリー



ランスロット・フロンディア

◀ランスロットは、もともと神聖ブリタニア帝国の特別派遣機師部隊（特派）のロイドが中心となって開発した第七世代KMFの試作機であった。動力源のユグドラッドドライブは、コアミクスに使用されるサクラダイトの技術を高めることで高出力化を実現。それゆえ従来のKMFの常識を覆す、超絶的な運動性能を実現している。フロートユニットを装備したランスロット・エアキャヴァリリーや、ランスロットの予備パーツを使用した、G.C.用として作り出されたランスロット・フロンディアなどが存在する。



### 紅蓮特式

黒の騎士団が開発した紅蓮の系譜を受け継ぐ最新鋭機。機体の出自として、補給など望めないギリギリな運用を指定していた紅蓮シリーズだが、本機では補給やバックアップを想定したコンセプトで再設計された。その一方でフリタニアによって改修された前モデルの紅蓮聖天八極式とは異なり、より紅蓮のコンセプトを突き詰めた機体といえる。その象徴といえる輻射推進型自在可動有限版甲冑型右腕部は、攻勢一体のポテンシャルはさらに磨きがかかり、輻射波動砲はさらに広範囲へと拡散可能となり、KMFを破壊できるほどとなった。

### TVシリーズでの紅蓮シリーズ

#### 紅蓮聖天八極式

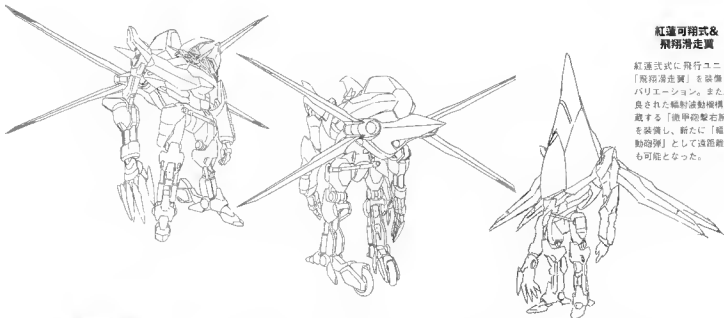
ロイドの手によって第九世代相当機に改修された紅蓮。飛翔機走翼はエナジー・ウイングにへと変更され、右腕部の砲甲砲撃

右腕部は輻射推進型自在可動有限版式右腕部へと改修。攻撃力が向上しただけではなく、多彩な攻撃が可能となった。



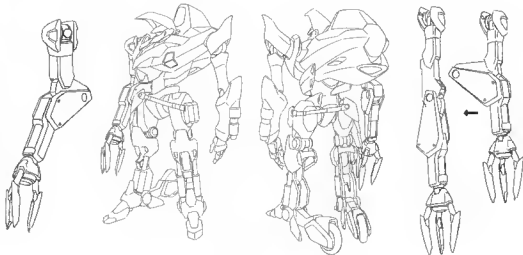
## 紅蓮可翔式& 飛翔滑走翼

紅蓮式に飛行ユニット「飛翔滑走翼」を装備したバリエーション。また、改良された輻射波動機構を内蔵する「装甲砲撃右腕部」を装備し、新たに「輻射波動砲弾」として遠距離攻撃も可能となった。



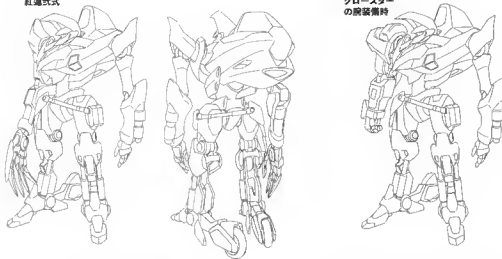
## 紅蓮式 [甲冑型腕装備]

ランスロット・エアキャヴァーリに破壊された右腕の代わりに、応急処置として「甲冑型腕」を装備した形態。輻射波動機構こそ内蔵されているものの、腕の伸縮機構は非装備。格闘用クローも小型化しているため、格闘性能も低下した。



## 紅蓮式

## クロースター の腕装備時



◆日本側が開発したKMFであり、第七世代相当の性能を実現した。量産投入初期から、ランスロットと同等以上の機動を原動力としている。右腕に装備した「輻射波動機構」は、高速度を短いサイクルで対象物に対して連続照射を行うことによって、強制的に圧倒的な熱量を発生させて破壊する武装を内蔵する。また装備されたクロー自体が格闘専用の武器となり、優れた近接戦闘能力に貢献している。

## 究極のライバル関係が KMFの発展を加速させる

神聖ブリタニア帝国の躍進のきっかけとなったのは、機動兵器ナイトメアフレームの導入である。日本も中華連邦もEUも、KMFを模倣していく流れの中で、KMFと模倣兵器は短期間のうちに目覚ましい発展を遂げることとなった。

その大きなけん引役が、神聖ブリタニア帝国の特別派遣軍事技術部（特派）において、ロイドが中心となって開発した第七世代KMF「ランスロット」だろう。ブレリス・ルミナスやフロイトユニットを始め、常に時代の先端装備が搭載され、主力機の道を切り開く役割を担い続けた。

一方、ランスロットの開発を加速させたのは、日本サイドにおいてラクス・クラインが開発した紅蓮シリーズである。これまではせいぜいグラスゴールのコピー機しか使用できなかったレジスタンスが、一気に第七世代相当のポテンシャルを持つKMFを生み出し、さらには月下や暁といった紅蓮の構造をフィードバックした高性能量産機へと発展した。

単機で戦場を揺るがす紅蓮の存在はブリタニアにとって大きな脅威であり、矢継ぎ早に高性能量産機が投入され、ナイトオブアラウンドスのワンオフ機の性能向上に至っている。S.I.Nと特式の開発によって新たな局面を迎えたランスロットと紅蓮のライバル関係ではあるが、新型機へのアップグレードによって、両機の発展は今後も継続していくことを予感させる。

# 「河森正治EXPOは 夢を探す場所」

インタビュー  
河森正治

## 膨大な資料の中から チヨイスされた展示物

「河森EXPOが開幕しましたが、来場したファンのみさんは驚くようなことが多かったのではないですか。」

河森 普通の原画展やデザイン展と違つて、展示物は多岐に及んでいますが、改めて自分の仕事を見直す形にはなりました。また、今回のEXPOのために発掘された資料の中で、実際に展示できたのは、十分の1程度なんです。

会期中に一部の展示替えはできたのですが、それでもまだ公開している資料はあります。

特に本誌の読者にとって、「マクロス」シリーズ関係は興味深い資料が多かったことと思います。

河森「マクロス」に関しては、過去に掲載したカラーのイメージボードの原版は相変わらず行方不明なのですが、それ以外はこっそり出てきたらね。また原版はなくてもファイル

河森正治EXPO特集第2弾は、河森氏自らイベントについての感想をお聞きしていきたいと思う。ただの展示会ではなく、「制作のプロセス」をメインに据えたことには、河森氏のクリエイター志望者に対する思いも込められている。企画、絵、シナリオ、立体物……、どんなクリエイティブな仕事に就きたいか、もしくは転職を考えているのか。多岐の仕事に携わる河森氏の軌跡は、様々な人たちへの見本となるだろう。ファンとしてはもちろんだが、そういった視点で今一度EXPOを訪れてみるのも興味深いはずだ。

ムとして残っているカラーイメージボードもあって、これまでも公開されてないものもありましたし……。それこそ作業の最終段階で、「さすがにもう全部チェックしたはず」と思っていたら、原稿袋が6袋も出てきましたからね（笑）。

それはすごい量ですね（笑）。細かいラフに關しても、記憶に残っていましたか？

河森 いえ、自分でも覚えていないラフも結構あつて驚きますね。ほかにも宮武（一貴）さんが描かれた初期のモンスター……。砲身が細くて「タルカリアが砲身を前に向けたきうな」と言つていたらラフも出てきました。それこそ「マクロス」の資料だけでも、会場すべてが埋まってしまうくらいありますからね。

また「ガンダム」シリーズでは「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」で、如S試作E号機が登場しました。

河森「いつかまた「ガンダム」をやるときのために取つておこう……」

思つていたのですが、もう40年ですしそろそろ発表してもいいかなと（笑）。すでに「艦にないいかた方は感づいているかもしれませんが、あのラフはちよつと宇宙世紀の世界観からはみ出てもしまつた案だったんですね。それは当時の自分もうつすらと感づいていました。でも最近の「ガンダム」は、もうこれぐらいの幅は許容できるぐらいになっているかもしれないですね。

河森さんがよく話されている波企画も、その一部が公開されましたね。中でも富野（由樹孝）監督と進めていた企画は興味深いものでした。

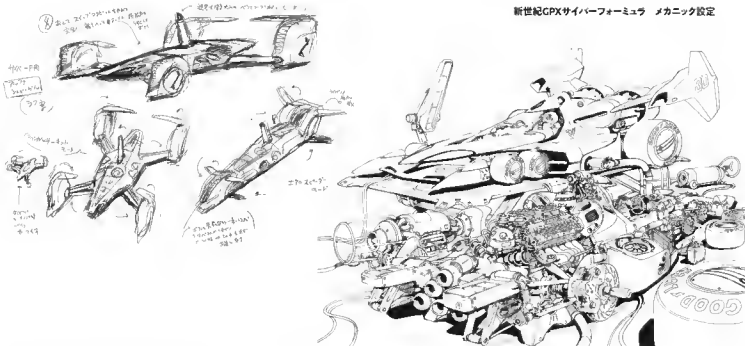
河森「アステロイドダウン」は自分でもびびくりしましたね（笑）。なんとなんと「アステロイドダウン」というタイトルはなんだらう……」と思つていたので、中身を見てようやく記憶がよみがえりました。もっと驚いたのは書かれていた日付なんです。「超時空要塞「マクロス」のTVシリーズが放送していた82年の10月でも、まだ作業をしていましたよね（笑）。

これも何度かこの企画についてはお話をしましたが「マクロス」のざつと前に止まらなかつたと思ひ込んでいます。まさかこの物量を実行して手掛けたとは、思いもよりませんでした。

「ロボットアニメ時代のその先を、模索していたような企画という印象がありますね。」

河森 そうですね。宇宙人の侵略に對して、現用兵器を改造して立ち向かうという企画でした。戦車やF-

新世紀GPXサイバーフォーミュラ メカニク設定



16、F、15などにブラスターをつけ  
て宙宙に打ち出すのですが、これが  
スパーバールキリーっぽいんですよ  
ね。過去のアイディアノートに描か  
れていたスパーバールキリーの原案  
を見てみると、初期には凡い形状の  
スパーバーツ（VT・ミースパー  
オストリツチ的な形状）を描いてい  
て、「同時期に考えていたものなの  
かもしれない」と思われますよな  
残念ながら中止となっていましたい  
ましたか。

河森 同時期に「マクロス」が進行  
していたことで、中止になったもの  
だと思っていましたよ。でも元サ  
ンライズの挿田（益岡）さんの「ホ  
トラジオ番組に出演した時、「努力  
的に無理だった」ということをお聞  
きして納得しました。

——未実現の企画としては、86年に  
進められていた「パラルロード」も  
具体的なところまで進んでいますね。  
河森 「愛、おぼえていますか」の後、  
86年に訪れた中国旅行はこの作品の  
ための取材旅行でした。イメージボ  
ードや設定画、企画書、ストーリー  
構成なども決まっていた、さらに製  
品の試作まで展示していますので、  
かなり具体的などころまで進んでい  
ます。ここから分かったのだと思い  
ます。進んていばここまで作りこ  
でも、「実現しない」わけですからね  
（笑）。クリエイターを目指す人は、少  
しの失敗で諦めてはダメですよ。  
「ここまで作りこみながら中断と  
なる」と、かなりもったいないです。  
河森 そこで、こういう機会です  
すから、ぜひ興味がある会社やタリ  
「イター」さんは連絡をください

（笑）。メカだけの友情出演だけでなく  
人丈夫です。

——80年代の細く描くイメージボ  
ードは非常に細かく描かれている印象  
があります。

河森 それは昔は企画が通らないか  
ら、ブレゼンのために「一生懸命細  
く描くわけですよ。でも現在は企画  
が通るような状況ですから、ブレゼ  
ン用の細かいイメージボードや設定  
は必要ありませんから。ブレゼン用  
資料に時間を費やすなら、コンテや  
実際の素材になるような絵を描いた  
方がいいんですよ。

河森さんのキャリア初期の資料  
も興味深いですね。「ゴルドライ  
タン」のガリベンダーなどは、河森  
さんのデザインとお聞きして意外に  
感じました。

河森 たとえば「ゴルドライタン」  
は、主人公メカを村上（晃司）さん  
がご担当されていたんですが、敵側は  
描いていました。サブメカ担当はク  
レジットされているものを描いたか  
はわかりませんが、そういう意味で  
はいいい機会になったのではない  
かと思っています。

当時、ガリベンダーに似たロボッ  
トが文房具と合体してロボノトにな  
る……という企画も考えていたのだ  
ですが、結構今の時代でも行けそう  
な感じがしますね（笑）。

### デザイン論の応用で すべてをこなしていく

——デザインだけではなく、企画書  
やコンテ案もこのEXPOの見とこ  
ろですね。

河森 以前から演出などに限しては

勉強で、デザイン論を応用して取り  
組んできたと思っていましたが、こ  
うして展示物を振り返ってみると  
「本当にそうだったんだ」と改めて  
思われますね。

「超時空要塞マクロス 愛、お  
ぼえていますか」のラストシーン付  
近のコンテも展示されていたが、  
よく考えたと演出としてのキャラ  
アはほんの数年なんですよ。

河森 コンテに関しては、「テ  
クノポリス21C」（82年）でアクシ  
ョンバートのコンテを描きました  
あれが初めてだったんです。また  
ある1品分を描いたのは「超時空要塞  
マクロス」（82年）TVシリーズの  
第2話ですね。自分の感覚としては、  
この数年でコンテを描けたという  
より、フィッシャー・ニックスやベ  
ーバー・モデルを作っていた幼少期ま  
でも含めて、何年にもわたって蓄積  
されてきたデザイン感覚や発想感覚  
で対応したという意識なんですよ。

それがあつたからこそ、すぐに  
絵コンテや脚本などに対応できたわ  
けですね。

河森 結局、絵コンテも脚本もデザ  
インであり、ロジックでメカニズム  
なんです。シナリオは文と想  
っている方も多いと思いますが、ほとん  
どはロジックで構成されていますか  
らね。その概念を踏まえれば、デザ  
イン論で応用が可能なんです。す  
1つの領域で専門性を持つことで、  
他の領域でも同じ考え方が応用でき  
る……そのモデルケースとして、今  
回のイベントを見てもらえたら面白  
いかもしれません。

——その考え方は興味深いですね。



機動戦士ガンダム0083  
STAR DUST MEMORY  
77号



**河森** 今回のE X P Oに合わせて様々な専門学校や大学で講演させていただいているんですが、そこでいろんな先生方と話しているときに、「領域横断」が重要であることがよく話題になりました。領域横断とは、

現在には様々な分野で細分化が進み過ぎてしまっただけで連携が取れていないという問題もあり、そういった意味でも領域横断という考え方は、1つのモデルケースになる考え方はないかと言われています。

まさに河森さんの考え方に近い印象ですね。

しいかたしません。

「明確に業績が線引きされた今ですと、誤解されてしまう印象がありますね。」

河津 普通の会社なら怒られてしまうでしょう（笑）。色々やりたい人は小さな会社に入るか、自分で会社を作った方がいいでしょうね。

「そう考えるとデザインという言葉の概念も、理解しておく必要がありますね。」

河津 そうですね。あらためてデザインの定義を認識しておくことの大事が、あらためてよくわかりました。これは何度もお話ししていることですが、デザインとは外見の形を作るのではなく、設計や構造、コンセプトという定義が正しいといえます。もっと突き詰めていくと、見

河森 でも一領域を分ける必要かな  
 ぜあるんですか？」という感覚の方

えないものに形を与えろということ  
ですね。

が近いですね。なにせデザイナナーイラストレーター、脚本家、小説家、企画者が集まったスタジオオムえに、TV、アニメ、玩具、出版という全ジャンルの人たちが出入りしていてその発信源に常に身を置けたわけですから。最初から領域なんて関係ないスタジオオムえにいたことで、領域横断的な発想が基準になっているん

「見えないもの」というのはテーマやコンセプト、愛や感情、欲求といった要素も当てはまるでしょう。例えば文字は「何かを伝える」という気持ちからデザインされたものとし、「早く目的地に到達する」という欲求に対しては車や飛行機などをデザインしていくわけですね。それらすべてがデザインという定義

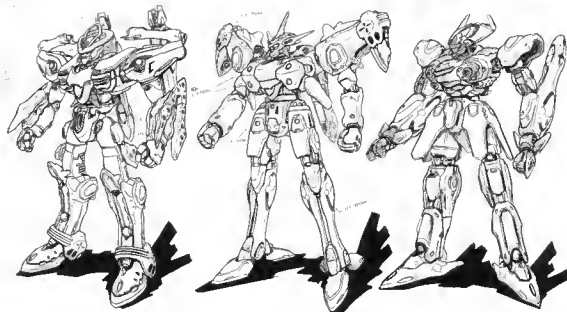
また今よりも出版、アニメ、玩具の垣根がなく、密接な時代だったこともよかったですね マーチャンダイングの考え方が極端すぎた時代です。

にしても、演出にもシナリオにもすべて応用が可能です。そう考えると今回のEXPOで展示されているものは、すべてデザインだといえますね。

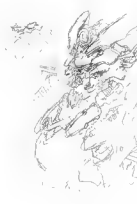
ン)のポットやメカニックスのデザインを  
じを抱いてしまおうです。それは見  
る側が枠を決めてこうとする印象  
を受けます。「メカデザインだけが  
デザインというのはおかしい」とい  
う点は感じて欲しいですね。

——そうした考え方がありつつもあまりにも同時期にこなしていた仕事の物量に驚かされますね。

河津 あまりに大量に作業をこなさないといけないので、「得意なことをしてしかるなせえ」ということがわかったのは、自分にとって最大の利益だった。よく好きなこと≠得意なことと誤解されていますが、それは違うんですよ。「好きなことを仕事にしよう」というキャッチコピーが「好きなことだから、努力してたくさんこなす」と、これは危ないですねあまきですけど、これは危ないですね思いますが、努力している時点でもうはいやなことなんです。



ノブナガ・ザ・フール ラフ



幻の企画群

「アステロイトワーン」は、サンライズ製作、富野由悠季監督作品として予定されていた企画とのこと。河森氏のインタビューの中でもたびたび語られてきた。異星人の襲撃に対して、人類は既存の兵器を改造して対抗し、戦車や飛行機にブースターを装着して無理やり宇宙用として戦ったという。その資料は失われていたかと思われていたが、設定の画稿の大部分が「発掘」された。今後、河森氏から本企画について語られることは十分に考えられ、本誌でも詳細について追ってきたい。



河森 それこそ「超時空要塞マクロ」すら覚えてしまおう。

何が得意が気づくことは、人生

でしようか？  
河森 これがデザイナーの立場で他の業務をやってしまうと、かなりの

確率で失敗してしまふんです。立脚点自体をメカデザイナーから演出や脚本にスライドさせて、方法論を応用している、という言い方が正しいかもしれない。立脚点をスライドさせずに、「メカデザイナー」という位置のままに、他のことをやろうとすると大変になるです。立脚点を変えることを前提としていないといえる、というね。

河森 だからほとんどの場合、スライド理論に対して世間の目は冷たいんですよ（笑）。多くの人は物事を中心で捕らえていて、そこからズレていってしまうと見えなくなってしまう。

「余計なところに手を出さないでくどい」って言われてしまうことが多いでしょうね。そう言われても、「そうか世界はそれが主流なんだ」という感覚になってしまふ。まあこれも「観望がそれ」というスタジオぬえだから培われた感覚で、普通の会社なら怒られてしまうでしょう（笑）。

「自分の得意なもの」を見つけて場として活用してほしいです。

河森 そうなんです。「これ得意そうだな……」というのを、発見してもらえらる場になると思います。自分が得意なのはデザインだった、ということを感じましたし、その得意なことをどう活かしてきたか、という記録であるといえます。

意外な自分の得意なことに気づくかもしれませんね。

河森 たえば自分は企画やコンセプトを考えるのが大好きですが、逆に企画は得意ではなくても、題材を与えてもらえば、どんな形にも料理できるということも才能です。

今回のEXPOでの展示は自分の1つの方法論ではないんです。これに振われる必要はないです。

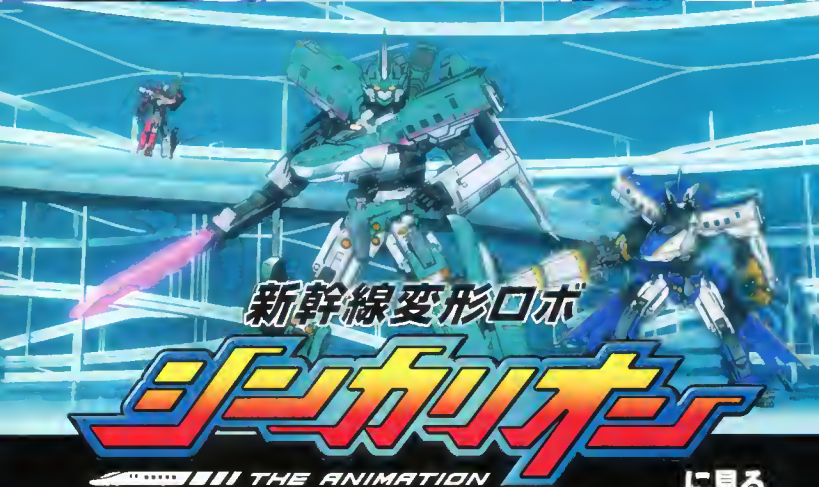
ただ、1個の核を見つけないと、できれば、領域横断的に立脚点をスライドさせていくことで、応用は利くんだという見本のように思ってもらえたいですね。立物物もありまして、アニメに限らずいろんなことを探せると思います。ぜひみなさんはみなさんで、自分の核を見つけてほしいです。



「バレルロード」は、86年に河森氏がカルチャーショックを受けたという中国旅行の成果がダイレクトに反映された企画である。遊牧民・SFファンタジーという世界観は、今の目で見ても新鮮である。また主役ロボであるシャイアンは合体メカであり、上半身＝戦闘機機体、下半身＝戦車に変形するものであった。

ビジョナリーライターという言葉

原作も監督もデザイナーも演出も立物物も手掛ける河森氏。たとえば「空・おぼえていますか」では監督を担当しながら、小物類のプロップも手掛けていたり、ボスターのラフを描いたり。それと一般的には「見る側が枠を決めてこようとする」ために、いちいち夜戦を決めて見られるのは河森氏と河森氏は常々感じていたのだ。作品ごとに今回はデザイナー、今回は監督……と替えるのもナンセンス。それなら「ひとまとめで分かる言葉にしてしまおう」ということで生み出された言葉が「ビジョナリーライター」。目に映るものを何でも作る。これなら一言で説明しやすいというわけだ。



新幹線変形ロボ

**シンカリオン**

THE ANIMATION

に見る

## ロボットアニメの 今と展望

新幹線変形ロボ シンカリオン

●放送日時  
毎週土曜日7時～7時30分 TBS系  
●公式サイト  
www.shinkalion.com/  
©2015年 新幹線変形ロボ シンカリオン  
制作委員会・TBS  
©Oryon Future Media, INC.

構成・文 飯々敏介

クライマックスに差し掛かったTVアニメ シンカリオン  
1年以上続くオリジナルロボットアニメは、現在では希  
有な存在だが、長期にわたリシリーズが続いた戦隊はど  
こにあるのか。本作でプロデューサーを務めた山野井創  
氏、CGモデル制作・メカデザインの星部卓大氏、CG  
ディレクターの安部兼盛氏に面をうかがった。

プロデューサー  
**山野井創**  
CGディレクター  
**安部兼盛**  
CGデザイナー  
**服部恵大**  
インタビュー

「シンカリオン」は、プラレールが変形するギミックをタカラトミーさんから提示されて、そして服部さんがそれを映像用にリデザインしていった、ということでしょうか？  
服部：そうですね。あえて言うところ、フォルムと頭身のメカをリアルギョウキョクター、大人向けにするという役割なのかなと思います。私が入っていた頃には変形やスタイルはこれで行くというのが決まっていたところから始まりましたね。

服部さんがタカラトミーの玩具デザイナーさんと打ち合わせをすることはありましたか？  
山野井：タカラトミーさんと直接やり取りするのは基本的に僕だけで、しかも相手は玩具の開発担当者であって玩具デザイナーさん自身ではないんですね。それ以前の段階として、まず僕が目で見ても格好いかどうかというレベルで見えています。で、一回ブラッシュアップされたものを服部に渡して彼が仕上げて、CGとしての調整をかけ、S・M・Dとしては「これでいきたい」というのをタカラトミーさんに提出する、というやり取りですね。

—E5はやぶさMk IIは胸が開いて新幹線がドッキングするというのがかなり大胆なギミックですね。  
服部：ああいうところは固定概念に縛られていては、出てこない発想ですね。若干ぶっ飛んだところ、生真面目に映像にできるようなものというバランスは重要なものではな

—「シンカリオン」は、プラレールが変形するギミックをタカラトミーさんから提示されて、そして服部さんがそれを映像用にリデザインしていった、ということでしょうか？  
服部：そうですね。あえて言うところ、フォルムと頭身のメカをリアルギョウキョクター、大人向けにするという役割なのかなと思います。私が入っていた頃には変形やスタイルはこれで行くというのが決まっていたところから始まりましたね。

プラレール頭身のメカを  
大人向けのロボットに

## シンカリオン全ラインナップ [Part 1]

### ブラックシンカリオン 紅

運転士 → セイリウワ

ブラックシンカリオンがシャーン  
と通常の超進化速度の3倍の  
速度でインターロックスでここぞ  
で変化した。ブラックシンカリオンの  
真の姿。当初は偶発的に変形し  
たものであったが、現在はシャ  
ーンと変えていなくても変形で  
きるようになった。

シンカリオンモド 全身があ  
くはるの、ブラック  
シンカリオン モン  
ター 変身 オートメ  
チック



### シンカリオン E6 こまち

運転士 → 男坂アキタ

高い機動性と射撃兵装を組み合わ  
せた、遠距離戦向けのシンカリ  
オン。主兵装のフミキリガンは状況  
に合わせて形態を変えて使用可能。  
遠撃時は強部のナマハゲゴブル  
を装備する。



### シンカリオン E5 はやぶさ MkII

運転士 → 遠杉ハヤト

ドクター・イザが地球世界で密か  
に開発していたシンカリオン。単  
体での戦闘力も非常に高いが、他  
のシンカリオンとオーパークロス  
合体することが可能。カイレンと  
の決戦時、キトラルザを撃破し  
ようと歩みよるハヤトを見てイザ  
がハヤトに託すこととなる。



### シンカリオン E5 はやぶさ

運転士 → 遠杉ハヤト

超進化研究所が開発した初のシ  
ンカリオンだが、長らく運転士が  
いなかった。他のシンカリオンと異  
なりサポートメカのシャーンと  
と高粒土の連携が必要。この機が  
強いほど戦闘力が高まる。



### シンカリオン E3 つばさ

運転士 → 月山シノブ

機動性を重視したシンカリオン。  
運転士が居るのシノブということ  
もあり、体術を駆使した格闘戦が  
得意。武器はフミキリシュリン  
で、投擲して遠距離攻撃ができる  
ほか接近戦でも有用。



### シンカリオン E7 かがやき

運転士 → 大門山ゴラスキ

パワータイプのシンカリオン。後  
甲も他のシンカリオンに比べると  
頑強。そのため格闘戦にも強い。  
また、不整地での機動性を確保  
するため脚部に履帯が装備される。  
武装はシャリンドリル。



付録

# ツインマツ

## シンカリオン キャラクターピックアップ



**大門山ツタヌキ**  
(CV: 村川梨衣)

建設会社の跡継ぎ息子で、建築物や建造物に目がない。金沢の土木王を目指し、性格も大胆で豪快。四字熟語好き。



**男爵アキタ**  
(CV: 沼田曜)

マタギの家系で機軸チームライフの高い実力を持つ。冷静沈着で洞察力が高く「話を読む」がロケセ。かなりの甘党。



**シャショット**  
(CV: うえたゆうじ)

E5はやぶさとE5はやぶさMk IIのサポートメカ。エージェント・カイレンとの次征で機能を喪失したが、話の傍話を運んだ。



**速杉ハヤト**  
(CV: 佐藤晴香)

鉄道、そして新幹線をこよなく愛する小学6年生。マニア気質だが明るくひたむき、かつ前向きな性格。



**清洲タツミ**  
(CV: 日野佑蔵)

リュウジの弟で中学1年生。兄同様走手のも得をもつ。性格は兄と真なりやんちゃで明るく誰とでも打ち解ける。



**清洲リュウジ**  
(CV: 藤坂茂太)

オクトを除けば最年長（中学3年生）の運転士。年長者ゆえ他の運転士ともいかに串いれるかで思い悩むこともある。



**発音ミク**  
(CV: 藤田咲)

今のところ唯一の女性運転士。文豪同調（剣道を修める）で、自身にも他人にも厳しいストイックなタイプ。



**月山シノブ**  
(CV: 吉村那実)

代々伝わる忍者の家系に生まれ、自身も忍者の修行を長く続けていた。それゆえ多少世事にうとい部分がある。

いかと思います。「仮面ライダー」シリーズなどもそうですけど、奇抜なものばっかりにバランスを取っている印象はあります。

——安田さんの仕事は服部さんが作ったシンカリオンを含めて3DCGで映像を作る、という形ですね。

安田 TVシリーズをはじめる前にシンカリオンの玩具のPVを何本か作ったりしまして、そこで自分がコンテンツ演的なものに携わっていった感じでした。

山野井 リリースされた玩具用に製作したPVは、後半の作品になると安田が全部1人でコンテを切って演出して、うちの社内のデザイナーがアニメーションを付けて、という感じで内製していました。

そういう経緯から今の「シンカリオン」のCGアクションのベースや方向性を作ったのは安田だといえますね。

——TVシリーズが開始して、安田さんがそのまま音頭をとって映像を作る、と。

安田 最初はそれでいけるかと思っただけなんですけど、実際は思っただけでスタートして、実際にいけるかというところは自分1人で色々見ていくには手が足りないというところがありまして、その時大畑晃一さんがコンテで入っていらした頃だったんで「すみませんが演出も見て頂けませんか」ということで3DCG演出として参加していただきました。

——以前から安田さんはロボットもののCGアニメに携わっていたのですね？

安田 正直な話、ちょっと恥ずかしいんですけど、これまでロボット

ものに関わる機会がなかったというのもあり、ロボットに対しての見識というのか、それほど熱心ではなかったと思うんですね。そういう人間が「シンカリオン」のようなロボットの映像を作ることになりました、何をやっていいの、あるいは悪いのかということをももですけど、かなり悩まながらやっていますね。

——TVで映像を見た印象だとそれはかなり意外に思えます。

服部 元々安田は「頭文字D」のCGディレクターを担当していたこともあり、乗り物とか飛行機とかは得意なはずなんです。

——では超進化速度に達するシーンとか、電車が走るシーンなどはこだわりがありそうですね。

安田 それはありましたね。でもそういうのとは別に、現実世界と通じる部分があるものとしてお考えでお願いしたい部分も多かったです。たとえば東海道新幹線をうっかりスラップ軌道風に描いてしまったり。山野井もうなんですけど、他に詳しい人も控えていたんで安心してつやっていたんですけど、それでもみんなミスを見落として、というようにもなりました。そういう時は「自分で積み上げたものだけで見てはいけないうえ、安心してはいけないうえ」と思いながら常に作業を行っています。

山野井 第65話で検見川が登場したじゃないですか。あそこは総武快速と総武線各駅停車の線路が4本並んでいるんです。でもCGが上がつてきたら線路が2本しか描いてなくて、これは直さないといけないこと

※スラップ軌道 ——新幹線や私鉄軌道などで使用される軌道の線路（道床）形式の1種。東海道新幹線では、好利や砂石を敷いた上に枕木を敷設するバラスト軌道を採用する。





## シンカリオン全ラインナップ【Part 2】

### シンカリオン 500 こだま

運転士 → 速移ナクト

大人でも操縦できるシンカリオンとして開発が進められていた機体。他のシンカリオンと異なり4両から構成（標準は2両）され高出力を誇るほか、射撃兵隊が豊富に攻撃力に特化した特性を持つ。



### シンカリオン H5 はやぶさ

運転士 → 発音ミク

E5ははやぶさの兄弟機ともいえるシンカリオン。北海道での運用を考慮しYHS（ユーパー・ヒート・システム）という発熱システムを内蔵し、極低温にも対応。E5ははやぶさと異なりショットは付随しない。



### シンカリオン E5×500

E5ははやぶさと500こだま“大人と子供が協力した状態”であり、適合率も飛躍的に上昇する。超グラングロスが必殺技だが、当初は連射ができなかったが後に改良された。



### シンカリオン 800 つはめ

運転士 → 大空レイ

シンカリオンの中でも珍しく、飛行能力を追求した機体。背部にスワローウィングを装備し、自由に飛行できる。推力は高くもう1機シンカリオンを駆動した状態でも回避運動がとれるほど。



### 単体の 3体合体!!

### シンカリオン 700 ひかりレールスター

運転士 → 五ツ橋ギン

700のぞみ同様1両で変形するシンカリオン。武装は遠距離射撃武器のカンカンガンを用いる。



### シンカリオン 700 のぞみ

運転士 → 五ツ橋ジョウ

シンカリオン初の1両で変形する機体。それゆえ他のシンカリオンより小さい。しかし総合的なバランスは優れ、どのような状況下でも運用ができる。Shinicaをモチーフにしたシンカブレッドが武器。



### シンカリオン トリニティー

3機の700シリーズ（700のぞみ、700ひかりレールスター、N700みずほ）が合体した姿で、700シリーズの真の姿といえる。戦闘力は非常に高く、3機の武器を融合させたトリニティーハルバードが武器。



### シンカリオン N700 みずほ

運転士 → 真島タカトラ

700のぞみ同様、1両で変形するシンカリオン。700シリーズの中ではパワータイプで、ドクリンハンマーが主な武器。



シンカリオン  
ドクターイエロー

運転士 → 清州リュウシ

5両空形を行うシンカリオンで、サイズも他のシンカリオンより大型。実用可能なレーザウェポンにより遠距離から機動戦までこなす。頭部には相手の顔向を見極めるレーザースキャナーを装備。



シンカリオン  
N700A のぞみ

運転士 → 清州リュウシ

↓  
島崎タツミ

高い水準でバランスのとれたシンカリオン。中間車を1両加えた3両によるアドバンスドモードへパワーアップできる。最初はリュウシが運転士だったが機体を乗り換えたため弟のタツミが引き継いだ。



シンカリオン  
E3 つばさ アイアンウイング

運転士 → 月山シノブ

転倒で捕縛したE3つばさに変わリノブが搭乗した。真フミキリシュリケンとは刃の片側をのこざり状になっている。後にセイリュウが搭乗し、E3つばさと共闘したこともある。



シンカリオン  
E5×  
ドクターイエロー

E5はやぶさとドクターイエローがクロス合体したモード。非常に高い戦闘力を発揮し、バーサーカーモードのブラックシンカリオンを凌駕するほど。必殺技はウルトラグランドクロス。



ドラグーン  
モード



バーサーカー  
モード

ブラックシンカリオン

運転士 → セイリュウ

セイリュウが搭乗する「地底世界側のシンカリオン」。能力は高く人間のシンカリオン1機で相手することは難しい。モードチェンカードを挿入することでドラグーンモードなどの形態に変形する。



ブラックシンカリオン  
オーカ

運転士 → キリン

ハヤトたちシンカリオン大空組が来になっても敵わなかった最強のシンカリオン。運転士のキリンいわく、キリンのアイデアをもとに八代イサブローが開発した。2本の機軸を銃筒とする。



ブラックシンカリオン  
ナンバース

ブラックシンカリオンオーカによって生み出された（複製された）姉の機体。各機は同じだが、ナンバリングが異なる。運転士はおらず、ブラックシャシノットが制御を行っている様子。



ポイント1

前代未聞の東京駅変形！  
中央迎撃システムの謎

第63話「巨大風聞! 東京駅・中央迎撃システム」ではエージェントたちが日本各地に侵襲を開始。関東にはカイレンがあらわれ、これを迎撃するために新東京中央迎撃システムを展開! 第3新東京駅でも呼びたくなるような物々しい要塞へと変化した。エーヴェント・カイレンとの最終決戦の場にふさわしいフィールドといえるだろう。

→複数の敵が同時に襲った際でも満場フィールドを使わずに戦える場だが、超進化研究所サイトとしては奇水の跡でもある。



ポイント3

シンカリオンよどこまでも  
果ては天空、目指すは銀河!?

上空探検機ハヤブサの装備によりE5はやぶさMKⅡも飛行可能になったことで「空を飛べる」機体も増えつつあるシンカリオン。メカアニメの傾向のひとつに決戦が近づくと戦いの場がどんどん高所になっていくが、キトラルゼスは宇宙に出ていたようだし「シンカリオン」でもいずれは宇宙で戦う日が来るのか、来ないのか?

→800つもの星軌士レイは、宇宙飛行士になることが夢だし、シンカリオンで宇宙に行けばならぬ、さぞ喜ぶことだろう。



グレート  
メカニック的

新幹線変形ロボ



の気になる  
ポイント徹底検証!!

もうすぐ、クライマックスを迎える「シンカリオン」ですが、作品を見ていると気になる部分もチラホラ。ここでは作品を通じて気になるポイントの本誌独自の視点で検証していこう。

ポイント2

先頭車両が割れる!  
イカす! オーパークロス合体

これまでもクロス合体という、ある種ロボットアニメの約束のファクターが本作にはあった。だが、それをさらにパワーアップしたのがオーパークロス合体だ(第66話)。シークエンスという合体シーンのバンクといえる往年のロボットアニメファンには懐かしい雰囲気も漂う。ただ、今の子供たちが見てこれをどう思うかはちょっと気になるところ。

→「新幹線の運転席が割れる」という話なんだけど、中はどうなっているんだ? などというのではやぶさというもの。



ロボットアニメじゃなくってホビーを

山井井 山井井 これは良いか悪いかは別の話として、という話なんです。シンカリオン」の制作をいって改めて「ロボットアニメって何だろう」とは思いました。すごく冷静に考えると、ロボットアニメって実は存在しなかつたんじゃないかという感覚があるんです。ロボットアニメの代名詞になっている「ガンダム」も、最初は玩具がブームを売ったためのホビーアニメだったと考えれば、別にロボットアニメじゃなかったのではないかと考えられますよ。

山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 マーチャンダイズ主体の企画と考えると、ロボットアニメは物を売

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。

山井井 山井井 トータルでホビーを売るアニメというのがある中で、そのホビーを売るアニメの中の一部がロボットアニメなんだと思いませんか? 今アニメを見ている人はロボットアニメとホビーアニメを別ジャンルとして認識している人が多いのですが、そもそもロボットアニメなんていう大きなくりは存在しないんじゃないか、と感じたんです。



『コトブキ』は  
いかにして  
“空戦”に  
挑んだのか!?

# 荒野の コトブキ飛行隊

映画一本作れるレベルで  
街を丸ごと製作する

——話を追うことに『荒野のコトブキ飛行隊』（以下、コトブキ）が描く飛行機はこうだ、ということを作る側がどんどん発見しているように見受けられました。

有澤 スタッフにとっては普段できないことができる作品だったので、皆さんそれぞれが挑戦してやろうという気持ちで段々と強くなってきて、後半のほうが実はリテイクが減ってきているという話を聞きました。皆さんが楽しんでやっていたのだからと嬉しく思います。

二宮 テストカットですごくいいと思ったのは、第9話ですね。赤とんぼが紫電改の銃撃を受けて、一回だけスピリットで逃げていくシーンがあるんです。これは絵コンテでは弾をよけて逃げる、くっついしか書かれていなか

レシプロ機による空戦をとことん突き詰めて描かれた荒野のコトブキ飛行隊 飛行機アニメとしてアニメ史に残るといっても過言ではない本作だが、その映像はどのようにして生まれたのか。後半各話を振り返りつつ、本作のミリタリー監修の二宮茂幸さんと有澤亮哉プロデューサーにお話をうかがった

## 荒野のコトブキ飛行隊

●Blu-ray BOX上巻  
材料費半額中 下巻は7月26日発売  
●公式サイト  
<http://kotosubuki-anime.com/>  
電話07-2611-1111（飛行機製作委員会）

編集・文 星★雄介 協力 斎藤正樹

## 第8話「大飛行船泥棒」

### ① 3機編隊の疾風にしてやられる!

第7話に引き続き、集に比へて性能に勝る疾風がコトブキ飛行隊の相手。3機で1チームといえはエリートであり、コトブキよりは古い編隊と思われているが、この疾風部隊は一般が固くなり他の2機が援護と攻撃を行うという戦術を駆使する。実はこの疾風部隊全体が機動であったのだが、あまりの追撃にコトブキ飛行隊がそのことに気づくまで時間がかかってしまった。そしてこの疾風の本当の目的は羽衣丸を乗取ることにあったのだ。



疾風に、よるバリエーション 71の航空アグロニスは斬新

### ② 敵の目的はハイジャック! 危うし羽衣丸

一般の疾風が羽衣丸のリアゲートより侵入。片端にブレーキを掛けて回転しながら機銃を乱射しつつ強行着陸するという攻撃を披露。狙ったのかわからないがゲートをおそれるワイヤーを撃ち切り開き、なすになったところへ尾端部隊が乗り込んでくる。この尾端がたの電機ではな(37mm対空機銃搭載のZ型というのもポイント)。しかし第7話以降は空戦はコトブキ飛行隊の事(それも一型)では分の悪い戦いが続き、ちょっと心配になる



昔話にはあつた話ではない、コトブキたちが逃げた回でもあった



富嶽(イグサカ所蔵機)

エンシンの6基搭載した、日本陸軍の超大型爆撃機。日本から発達してアメリカ本土を爆撃するという遠方ない計画のための機体であったが、ほとんど完成することなく途中で終わった。

つたんですが、上がったものを見る  
とその段階ですべてに完璧じゃないか  
つていうスピンが出来上がっていい  
正直なところびびりしてましたね  
それを本作で特撮飛行アグロニ  
ーを務めたいたいでいる、ウイ  
キーババ機技団飛行チーム、の内  
海昌浩さんに見てもらったのですが  
内海さんは「このシーンでは私は認識  
をあらためました、3D班の人はす  
ごい」といって感心なさっていまし  
た。それで舵の人、スピンの人、入  
り方、止め方、回復の仕方を全部教  
えてもらって、シーンに反映させて  
います。ほぼ完璧なものになってい  
るんじゃないかと思っています。  
——レシプロ機らしいスピード感も  
割と忠実ですね。  
二宮 それは水鳥監督のテンポの良  
さですね。実は思いつき音速を超  
えているところもあるんですけど、  
レシプロ機特有のもつさりした動き  
に見えるようにしているところもあ  
ります。実際の第二次大戦機を使っ  
た映画は昔からありますが、そのほ  
とんどが短いカットでほとんどな  
げているんです。なぜそういう作り  
なのか「コトブキ」を作ったわくら  
しました。そうしないともつさりし  
ぎなですね。そういうのはア  
ーメの方が実写よりカメラの自由度  
やウソの距離感をつけるのもやりや  
う。いいと思います。  
有澤 サラと描いているけど、世  
界で初めて見る空戦のアンクルなん  
ごうのもの「コトブキ」にはいろいろ  
なりはめられていると思います。  
二宮 第10話の対富嶽戦のロケット  
に点火して上昇していくところは、

リアルに飛行機の飛び方向とロケッ  
ト噴射の方向と機体の姿勢、角度と  
微妙に変えてもらって力が合成され  
ていようように描いてもらっています  
ね。これは何回も説明して作っても  
らって、結構時間がかかったところ  
です。  
——第11話、そして最終話もすこ  
いですね。カメラをロングで映して  
いるシーンがありますが、その時の  
スピード感とレシプロ機が動いてい  
る、あれはどの編隊がどう動いて、と  
いうことを全部決めて被破がないよう  
にしているのですか？  
二宮 そうですね。ほぼきっちりす  
べての飛行シーンは合っているはず  
です。  
——第11話の工場を爆撃しに行くく  
だりはCGで作ると一機ずつ芝居を  
つけたりとすこいことをやっていると  
思うんですが、さすががわかる人は  
少ないかもしれないですね。「手描  
きだ」と「一個一個描くの大変だ」と  
みたくに思っただけで、もうええぞうで  
す。  
二宮 そうなんです。CGだと結構  
簡単だと思われてしまふから、数を  
あれだけ増やしたというのはありま  
す。確かにある程度は自動でモデル  
を動かしてやっていますけれど、  
——そこまでやらなければならな  
った理由は何でしょうか？  
有澤 そこまではする必要があったの  
かと聞かれます。なかったかもしれ  
ないですが、「コトブキ」を制作す  
るにあたりは、第1話にとかか  
る前から水鳥監督と「飛行機と空  
戦には妥協しないようにしよう」と



## ① そもそもドッグファイトとは?

敵機群を落とすには、相手からは攻撃されず、自分からは攻撃できる位置につく(占位)が必要がある。その位置はどこかといえば、ずばり敵機の後方。しかしそれは相手にとっても同じ。そこでお互い相手の後ろにつこうと追いつき合ってしまう。これが大同士のケンカをする様子に似ているため、ドッグファイトと呼ばれる。第二次世界大戦時の日本軍は巴戦と呼んだが、現在の日本語では格闘戦などともいわれる。



読めば「コトブキ」が  
より楽しくなる(!?)  
空戦とコトブキの  
いろは

## ② 軽戦と重戦

第二次世界大戦開戦前~開戦直後の時期は、戦に勝つにはどのような戦闘機がベストかを日本を含め各国がまた模索している段階だった。日本は対戦相手は格闘戦の能力を重視した機体を、主に速さと高空を飛ぶ対地攻撃機には速度と上昇力、火力に優れた戦闘機を作った(日本軍は前者を軽戦闘機、後者を重戦闘機とよんだ)。しかし格闘戦能力を高めるには機体を軽く作る必要があり、防衛力や火力は犠牲になりがちだった。また重戦闘機はその逆だった。ちょうどロールプレイングゲームのステータス振りで、なにかに多く振ればその他の他が弱くなるようなもので、特に技術が未熟な内は「両立」が難しかった。

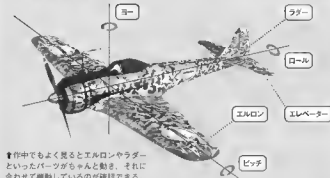
しかし、戦争が終盤にさしかかりエンジン馬力が向上していくと重戦闘機が主流となり、そのどちらの性能も高い水準でバランスさせた夜風のような戦闘機も登場した。レベルアップして振れるステータスポイント自体が増えた、ということだ。



「荒野のコトブキ飛行隊」の一番の売れっ子といえばやはり空戦シーン。だがそのガチとゆえにまったく基礎知識がない状態だと制作陣のこだわりやキャラが披露する操縦技術のすごさがわかりにくいところがある。そこでここでは「零戦以外のレખ口機は知らなかった」といった人向けに、実際の空戦機動やそれに關する事柄の初歩を集めてみた。

映像でも両手両足を忙しく使って飛行機を操縦しているキャラクターたち。右腕では操縦桿を操作して、機体の回転方向(ロール)と上下方向(ピッチ)の動きをコントロール。左手はエンジン出力やプロペラのピッチ(角度)を操作し、飛行機の加速減速(基本的にエンジン出力はあまりいじらず、ピッチを変えて行う)を行う。足はペダラーをうまく使い、まっすぐ飛ぶように見せて機体を滑らせて狙いが外れるようにする、といったテクニックを使う。なお、飛行機ごとに若干違うがロールの動きは主翼のエロン、ピッチは水平尾翼のエレベーター、ヨーは垂直尾翼のラダーというパーツが関わっている。

## ③ 飛行機の操作ってどうやっての?



↑作中でもよく見るとエルロンやラダーといったパーツがちゃんと動き、それに合わせて機動しているのが確認できる。

各手足で  
操作する  
代表的なもの



という話をしていた。CGには当然制約もあるし予算もある。限られた限で、何をどうするかというときに、飛行機と空戦をとるということ、「コトブキ」の方針にしている。それが最初に企画のコンセプトとしてあったので、そこには妥協しないで行っている。CGで難しいことや苦手をこまめにはカメラアングルなりでそれを避ける、というのがよくあるCGアニメの作り方なんです。飛行機と空戦に関してはそこそこ逃げず、むしろ大変なほうをとっている感じなんです。そこまでする必要はないというわけではないんですが、そこまでする必要はないと思ってるものになったと思います。

現在、アニメーションを作るとなるとやはりそこまでする必要はないといけないうものなのですか? 有澤: こまめに来たからにはやりましよう、という感じですかね。厳しい飛行機マニアの人達の鑑賞に耐えうる、それこそブルーレイでコマ送りで見ても耐えうるくらいのものでしたと思っていましたし、現場のスタッフも同じ気持ちでいてくださいました。はじめから監督も私たちも飛行機と空戦をしつかり描こうという今の路線で行くことと決めていたし、出来上がったモデルやチェック映像を見ていた時はこの路線でよかったなと思いました。あとは体力が徐々に減っていくと。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

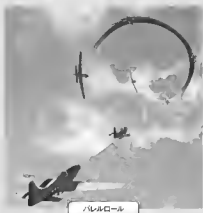
現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

現場が大変といった話をよく聞くんですが、結果的に成功している作品はどれもそういうところがある印象です。

## ④ 代表的な空戦機動



バレルロール

● 機（バレル）の内側をなぞるようならせん形の軌道から名がつけられた機動。滑っている間に使えば相手の機をを外したり、相手をオーバーシュートさせる（追いつき越える）ことができる。

ドッグファイトの項で「相手の後ろに占位するのが基本」と述べたが、そのための方法が空戦機動となる。飛行機には2つのエネルギーがある。ひとつは飛行機が空中に在ることそのものによる位置エネルギー、そしてもうひとつがエンジン内で作りプロペラを介して生み出す運動エネルギーだ。急降下すればスピードが出たり、勢いを利用して上昇したりというように位置エネルギーと運動エネルギーはお互いにある程度変換が可能だ。空戦の機動はこの両者の変換を効率よく繰り返し、敵の後ろなど射撃に有利な位置につくための方法といえる。もちろん相手より持っているエネルギーが多い方が有利だ。会敵する前により高い速度や位置をキープしておくことは、空戦を行う上で非常に重要となる。



インメルマンターン

● 自機と反対方向に飛ぶ敵機を追いかけるときに使われる機動。この図とは逆に、背面飛行状態から下向きに降下し180度のループを行う機動はスプリットSと呼ばれる。インメルマンターンは十分な速度が、スプリットSは十分な高度がないと行えない。

● 機体を45度程度ロールさせて斜め上方にループをする。インメルマンターンの変形。シャンドルと逆になら上から下へ向けて行うとスライスターンになる（インメルマンターンとスプリットSと近い関係）。



バレル

● 地面と水平方向へ向かう（回る）のが旋回、垂直方向へ向かう（回る）ことをループという。バレルは旋回を繰り返して相手の後ろに回り込む戦い方で、日本軍は当初この戦術法を多用していた。



シャンドル

## ⑤ こういうモノも大事

観戦



● 第一次世界大戦時は飛行機同士の戦いは1対1の決闘のようなものだが、第二次世界大戦時は様々な編隊と戦法が考案された。2機1組によるロケットはその代表的なもので、1機が相手を追いつき、もう1機が機体の爆弾を落とす。



肉撃

● 観戦を組んで戦う際には、情報や意思のやりとりが重要になる。その間に大きな役割を果たすのが無線であった。第二次世界大戦の日本軍は無線の性能がアメリカ軍を大きく上回った。ハンデとなった原因もあった。

● 相手の位置をより早く把握することは、より有利な条件で攻撃を行うための重要な要素だった。第二次世界大戦で英海軍がドーバー海峡を鉄人で戦った大航空戦バトル・オブ・ブリテンではイギリスのレーダーが大いに活躍した。



レーダー

有澤 まあ、言ってしまえば水鳥監督の感覚によるところは多いですね

二宮 最初の頃は「これは荒唐無稽すぎるのでやめましょう」という意見を言ったりはしていましたが、でも必要要素で、ここはこれをやらなければ駄目だろう、ということもありましたので、逆にそれをする理由を何か考えていく、という作業はしましたね。それが積み重なっていくと最終話になると。

有澤 空戦のアクションはリアルを踏まえて、最終的に映像として気持ちのいい方を取りましようというところになっていきましたね。まあエスカレートしていくだろうという予想は全員の中にありましたけれど（笑）。

二宮 作っているほうとしてもそういうことはありましたね。私の周りでも飛行機が好きな人とか、仕事で飛行機を飛ばしている人にも割と好評でした。

有澤 最終話近辺のアクションはこまでは、はっちゃけていいけれど、ここからはダメ、といった基準はありましたか？

二宮 そうは言いつつも勝手なもので、最終話のアクションを見たりリアルとかそんなことは大きな問題ではないという気持ちもしています。

有澤 作品作りには常に制限はありますから、だからこそ工夫を凝らしながら頑張っているのを感謝して作っているところというところはありますね。これがもしも時間も予算も青天井みたいな状況だったら逆にこうはなっていないかもしれないかと思っています。



## イクスカ決戦の両陣営戦闘機たち

第11話から第12話にかけて「行われたイクスカでの決戦」、アニメには顔を見えない空戦が繰り広げられ、「の戦」参加の各勢力の戦闘機やコス

### 自由博愛連合軍

イサオが所属する自由博愛連合に加勢している都市によって構成（イサオ自身もイクスカの市長を務める）。また、最終話ではイサオの手先であったヒデアキの雇った空隊も参戦している。第二次大戦後期の性能が高めの機体が多いのはその経済力ゆえか。

疾風（イクスカ所属機）



疾風（自由博愛連合機）



紫電改（自由博愛連合所属機）



五式戦（自由博愛連合所属機）



### 紫電

九州飛行隊が試作した双発戦闘機。機体後部にエンジンとプロペラを持つブランチ式を採用し、700km/h級の高速を目指した。

紫電改（イクスカ所属機）



五式戦（イクスカ所属 ヒデアキ仕様）



### 重電改

重電をジェットエンジン化したもの。実際に製作されたことはないが、重電の機体構造上換気しやすいとされ、ファンクションでは割と馴染みがある。



### キ六四

川崎航空機が開発した先駆的な試作戦闘機。2基のエンジンを中心部に配置し二重反転プロペラによって700km/h以上の高速を達した。

### 反自由博愛連合同盟

ショウトやゴロノカなどイサオの施策に反したために攻撃を受けた街や、ラハマ、オウニ商会などがユーリアを中心に同盟を組んだ勢力。コトブキ飛行隊は中心的な戦力となっている。自由博愛連合に比べると機体が若干旧式。



飛燕（ショウト自警団所属機）

零戦五二型（市ロッカ所属機）



重電（ギョウギョウランド所属機）



零戦二一型（サクラガオカ騎士団所属機）



零戦二一型（ウガンダ所属機）



◆虹のマークの零戦五二型に乗り、ナオミも同盟隊で戦いに参加。電動戦闘機の指揮をとる。



◆ナヤリン飛行隊のアドリフォ山田とフルオグランド両海軍も参戦で参戦している。



◆かつてラハマを襲ったエリート同僚のトリノイと組まんも参戦で参戦した。



## 第11話「イケスカの決闘」

## ① 大空戦! バトル・オブ・イクスカ

イスオの自由博愛連合と反自由博愛連合同盟がついに衝突！ 博愛魔工場へ向かうついでに飛行隊員を匿脱と、それを隠すため機動を行なうオオの部隊に分かれ戦いがはじまる。しかし工場はぬけの殻、戦報が間抜けでばれていて、引いたカントでは巴戦をはじめぬ部隊とそれを無視して同盟の飛行船を獲に行く部隊など、それぞれの動きと役割がよくわかる。いやしかし、この数のCGモデル一つ一つに芝居をつけるのはどれだけの苦勞なのだろうか。



② 2つの超高速機が立ちふさがる!

長江の中に居たイサオの奮闘と戦車の中へ。彼が走ったコブラからクルビ  
トといわれる「そんなことできるのか」の機銃でイサオを撃たはげやうを撃  
つ。さらにサブジンの作で同様のあるキリエと一騎打ちに。電気が降下し上昇へ  
けるその刻はキリエにとってチャンスだが、イサオは工場の中を  
飛び回るため上昇していたキ  
リエを撃た。恐るべき隙が落ち  
るキリエを見ていたその一瞬に  
ケイトに撃墜される。事前にケ  
イトは状況を予測していたフンが  
あるが、天オ肌である。



## 第10話「情け無用の爆撃機」

### ① 超重爆撃機にロケット装備で対抗

ラハに迎える近距離爆撃機隊を攻撃する、ラハは自衛隊およびサリリ飛行隊、そしてコロトコ飛行隊とショウト自衛隊の飛行。高高度を飛ぶ爆撃機を撃墜するための装備を満載して発進するコロトコ飛行隊の隊。位置についた無はロケット弾で宣戦を攻撃。さらに上昇力の弱さを補うためにロケットブースター（四式噴進装置）を使い再上昇。下方より再度攻撃！ しかし落とすしきれなかった軍団が明に迫る。



② あの強敵だった零戦三二型が味方に!?

羽衣女が捕虜を救えんとトポトポ飛行する。町に近づく富嶺を他の戦時劇と協力して攻撃する。主戦の村根屋を襲って翼を折して落つて撃墜を囑う戦法だが、集のふさの所とこの火つきの底さるるをばし機墜落するものゝ大。疾る2機が町に迫りも来るにやむなむい」といふことで此のマークの富嶺三二が登場。20m程の機を飛ばしや飛ぶ。戦術を機墜落しや常に射撃に入れ続ける技師はさすが！



「その割に男キヤラは大器くくで  
ないですね」(笑)

二宮 笑はそれしナリオ打ち合わせ  
でそういつた話が出たことがある  
んです。横手さんが「女性の好感度  
の高男性キヤラがいらないですけ  
ど」とつて、でも「作っているのが偉  
だ」だからな(笑)。なので、  
まあ仕方ないところがあるんです。  
有澤 媚たものを作るよりは、こ  
っちの方がいいだろうということ  
ですね。でも、あのエンキが出て  
ないです(笑)。あのエンキが最  
終的には帯と常識人でツツコミ役  
に変わっていました。ただ変な人  
はいけれど、性根から悪っている  
キヤラはいない。変な世界なんじや  
ないかなと。

「うん、ひとりでいるのが寂しいから作っていったの、とひとりひとりの物語が結構個性的で、とりか、昨今のアニメでは珍しくない感じになりました。」

「ユーリー議員さんがチカまで、キヤラの年齢の幅もありますよ、それを意識的に描いていますよ、ね。」

**有澤** 制とハードな世界観なので放りておくとおじさんばかりの話になってしまいますよ。そこにキリエやチカみたいなまた思春期を残しているキヤラの話が挟みこまれていく、という構造なんです。

「構造的にはおじさんとか年上の女性性とか、いわゆる大人を描くこととは違っていただけたんじゃないかな、とは思っています。世界が世界でいいからんとした大人を描くというかか根つこのところは甘い感情論だけではない、という形では動人はいまありませんね。」

べらへいていない印象であって、何か映像を見ているだけでわがらかな設定はあるのか？

有澤 本編でもちよつと触れているけど、明確に述べられていないこととしては、イジツでは穴が本当に何回も空いていたようです。大きく、長々という期間空いていたのがユー・ハンダが往來していた時期ぐらいだったか、ということですね。ただ、今また穴が延長線上の世界につながるかというのとは別の話です。

最終話のジェット機はどうかという設定だったのでしょうか？

有澤 イサオが迷子戦機機と言っていたが、あのジェット機は一時

うとに得意なことが違う、といった設定はありませんか？

二宮 最初に一回話をして色々決めましたね。その後はコンテの段階でこの子はこういう子なので、こういう風にしてください、といった指示を入れました。

ニメタ スペースニアメやロボットアア有済みにはわかりやすい必殺技を出せないですからね。ケイトの逆Gとかはわかりやすい部類ですけれどもよく見るとキリエは他のキャラよりもきれいな機動で飛んでいたり、チカはまた反応は早いけど難、みただけ見て追っていきとるほど思っただけ見ても追っていきとるはずです。うーちがたなくさんあるはずです。

地球とイジツの世界はいかにつながっているか

的に空いた穴からたまたまアイジツに  
来てしまったんでしょう。穴の向こう  
では行方不明として、ニュースにな  
っていったのかもしません。本編  
中で描かれることはありませんでし  
うが、たまたま空いた穴から来たもの  
を入子として、アイジツの世界にはない  
はずのテクノロジをイサオだけが  
持っていた、といったアイデアもあり  
ました。

りま。

第8話のハイジャックも空賊  
だけが暗視装置やサブマシンガンを使

ジェット機が!?

空爆した陸奥の  
機。これはユーハ  
閉じた後のある短  
「穴」を通して迷  
だ。ミサイルでは  
用のロケット弾は  
はコトブキ飛行  
機だった（?）。



## 第12話「夕陽のコトブキ飛行隊」

### ① 航空機でも市街戦はできる?

「災いの元」たる穴がイサカの街上空に空くことがわかり、間ききる前に穴の破壊を目指す羽衣丸最後の戦い。挑む両軍の戦力は残りがわずかだが、戦力の中心のコトブキ飛行隊の第一は運動性絶頂に市街戦にピッタリ。普通には見えぬ目撃のジェット戦闘機相手でも、破壊していたコトブキ隊の特性を逆手にとって自爆をさそうという頭脳プレーを展開した。そしてそこに現れる。シェット機とキ六四の高速機2機。乗るのはイサコと執事である。

▲痛みと怒りに燃えていたイサコが最後に見るものの意味を掴んでイサコに勝つのは王道な展開だ。



▲ジェット化された機体、エンジン周りの外装パネルが走査的なも実質工事らしくて格好いい。



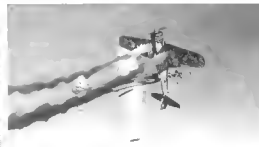
### ② 限界突破? 空戦アクション

中盤の空戦シーンはコトブキ飛行隊とイサコと執事の戦闘がメイン。しかしプラントの柱の間を縫うように飛んだり、クレールのワイヤーを使ったりとこれまでのリアルな空戦とはちよっと毛色か異なるアクションが展開される。ケレン味たっぷりだが最終話にふさわしいものだが、これは第1話からのリアル路線の積み重ねがあってこそ成立するものだろう。アニメにおける戦闘機の戦いを標準に続けた本作がたどりついた到達点のひとつ、といえる。

▲機体を水面に突っ込んで制動をかけ、相手を追い越して撃つというエンマ。まさに「アクション」である。



▲イサコを逃す執事を身を投げうって止めるイサコ。衝突後はイサコ機の胴体にキ六四のプラントが剥き出しになっていることも注目。



持っていて羽衣丸の連中が「アレは何だ?」「みない反応をする案があるんですけど、それをやる」と観客者の意識がそちらに行きすぎでなくない、ということでもボツになったりしないね。

有澤 イサコは穴が空きさうとなればそこに行つて、穴の向こうから流れる着いたものを何でも集めているんじゃないかと思う。その究極の成果が富強だったり豊饒だったたりするんじゃないか。

▲設定的には70~80年前に作られた工場がまだあり、同じものを作り続けているということですか?

有澤 海がなくなつて街が点状になっているくらいで、新しくモノを作るという土壌がないというのもあるんですが、今あるものを自分で一生懸命命手を入れて大事に使つていくのがイジツの人々の気質なんだと思います。イサオだけがその枠を飛び越えて自分で開発するということをするし、言ってみれば特殊な人間です。結構だったたり劇場版がきたらもうとそういう部分も見たいですね。

有澤 それがまた嬉しいところなんです。それ全部見ていたという方々からほめてくれたらいいんですけど、ただの面白さや感動が作れるとは思いますが、最初から全部を語ってしまったら、それが面白い物語になったかというのがあります。そういう意味で少し気になります。いろいろ謎を残しておきたいという想いもあり、そのあたりのバランスは難しいかなと思います。

飛行機だけではなくてキャラな

持っていて羽衣丸の連中が「アレは何だ?」「みない反応をする案があるんですけど、それをやる」と観客者の意識がそちらに行きすぎでなくない、ということでもボツになったりしないね。

有澤 イサコは穴が空きさうとなればそこに行つて、穴の向こうから流れる着いたものを何でも集めているんじゃないかと思う。その究極の成果が富強だったり豊饒だったたりするんじゃないか。

▲設定的には70~80年前に作られた工場がまだあり、同じものを作り続けているということですか?

有澤 海がなくなつて街が点状になっているくらいで、新しくモノを作るという土壌がないというのもあるんですが、今あるものを自分で一生懸命命手を入れて大事に使つていくのがイジツの人々の気質なんだと思います。イサオだけがその枠を飛び越えて自分で開発するということをするし、言ってみれば特殊な人間です。結構だったたり劇場版がきたらもうとそういう部分も見たいですね。

有澤 それがまた嬉しいところなんです。それ全部見ていたという方々からほめてくれたらいいんですけど、ただの面白さや感動が作れるとは思いますが、最初から全部を語ってしまったら、それが面白い物語になったかというのがあります。そういう意味で少し気になります。いろいろ謎を残しておきたいという想いもあり、そのあたりのバランスは難しいかなと思います。

飛行機だけではなくてキャラな

持っていて羽衣丸の連中が「アレは何だ?」「みない反応をする案があるんですけど、それをやる」と観客者の意識がそちらに行きすぎでなくない、ということでもボツになったりしないね。

有澤 イサコは穴が空きさうとなればそこに行つて、穴の向こうから流れる着いたものを何でも集めているんじゃないかと思う。その究極の成果が富強だったり豊饒だったたりするんじゃないか。

▲設定的には70~80年前に作られた工場がまだあり、同じものを作り続けているということですか?

有澤 海がなくなつて街が点状になっているくらいで、新しくモノを作るという土壌がないというのもあるんですが、今あるものを自分で一生懸命命手を入れて大事に使つていくのがイジツの人々の気質なんだと思います。イサオだけがその枠を飛び越えて自分で開発するということをするし、言ってみれば特殊な人間です。結構だったたり劇場版がきたらもうとそういう部分も見たいですね。

有澤 それがまた嬉しいところなんです。それ全部見ていたという方々からほめてくれたらいいんですけど、ただの面白さや感動が作れるとは思いますが、最初から全部を語ってしまったら、それが面白い物語になったかというのがあります。そういう意味で少し気になります。いろいろ謎を残しておきたいという想いもあり、そのあたりのバランスは難しいかなと思います。

飛行機だけではなくてキャラな

### 『コトブキ』仕様のプラモ、ハセガワより続々リリース

「コトブキ」に登場した飛行機がハセガワ製1/48プラモデルとなってリリース中だ。専用デカールのほか、キャラクター（コトブキ飛行隊メンバーは新規描き下ろし）アクリススタンドが付属する。既発売のキリ工機、エンマ機も再版がかかっているの、買いたた方はこの機会を逃さないように!



1/48一式戦闘機 零一型 ケイト機仕様  
3,600円(＋税) 7月下旬発売予定



1/48零式水上戦闘機 五二型 ナオミ機仕様  
3,600円(＋税) 好評発売中



1/48一式戦闘機 零一型 ザラ機仕様  
3,600円(＋税) 6月末発売予定

り背景美術なりストーリーなりいろいろの発見があつて、もう一度見直してみようというのは面白いかもしれないですね。

二宮 シナリオ段階で呪いの関係がカブってしまつた要素を微妙にキリ工機に嫁らせた、戦闘機に動きを付けさせたりというのがありますので、ここそこが関連している、みたいなものが話が進んでいくにつれて出てくる。そういうところに注目してみたいと面白いと思います。

有澤 ぜひそうしていただけたらとありがたいですね。僕としては全12話を見ていただいて、いわゆる「わかる人」たちがもっと発信していただけたら嬉しいですね。ゲームやグッズもいろいろ展開していきたいんですけど、今からでも改めて「コトブキ」のあらはなつたんだよ、とかこうだったんだよ、ということまで「コトブキ」を知らない方、それこそ飛行機がまだわからない方にも届けたいだけだからありがたいと思います。





特集

# エルドラン

(ライゾー、ガンバルガー、ゴウサウラー)

## シリーズ

# の軌跡

エルドランシリーズとは?

平成3 1991 年からスタート  
た。サンライズ制作によるオ  
ナル口事 ト作品のシリーズ  
施部の作編者である監士エル  
ンから 子供たちに口ゴ トゴ  
託される という側面は共通  
セプトとを ている。美術はシリ  
ーズ毎の年表はなかったが 作品  
からシリーズ化された

日常の延長線上から  
飛躍していく魅力

リアルロボットブームがひと段落した90年代は、再び合体ロボットの登場期を迎えた。1990年にスタートしたサンライズ製作の「勇者シリーズ」に加え、翌年には本項で紹介する「エルドランシリーズ」もスタート。特撮作品の「スーパー戦隊シリーズ」もあり、低年齢層向けロボット作品は戦国時代を迎えていた。特に同じサンライズが同時代に「エルドランシリーズ」と、「勇者シリーズ」といふ2つの合体ロボット作品を手掛けていたことは特筆すべき点であろう。「合体ロボットの」という言葉だけでは同じ方向性の作品のように見えるが、コンセプトからモチーフも含めて、両者はまったく異なっており、両者並び立つ状況を言いたくはないであろう。

端的にその差を表すなら、「勇者シリーズ」は少年と勇者、大人という縦軸の関係性が描かれたことに對して、「エルドランシリーズ」では、あくまでクラスメイト・友人という

3作目は原点同帰的にクラスメイト全員ヒーローの構造に戻ったが、小学6年生という年齢感を意識し、受験や恋愛といったテーマも取り上げられるようになった。振り返ると各作品で描かれたのは、背伸びした冒険ではなく、あくまで普段の日常の延長線だった。それだけに「エルドランシリーズ」はまるで少年期の思い出を懐かしむように、ウソと真実の生活の中で浮か

機軸の関係性である「勇者シリーズ」に登場する多くの少年が、大人の世界で背伸びした様子が描かれたことに對して、「エルドランシリーズ」の少年少女たちは、あくまで等身大の姿で描かれていたことからも、その違いは明確だろう。特に最初期作品である「絶対無敵ライゾー」は、他の合体ロボットのものと差別化を意識したことによつて、コンセプトは非常に純粋である。「地球防衛組」という言葉はこの作品のすべてを現わしており、クラスメイト全員ヒーローという構図は見事といえる。本作は「エルドランシリーズ」とはな





放送 1991年4月3日～1992年3月25日  
毎週水曜日 18:00～18:30  
画数 全51話  
キー局 テレビ東京

#### あらすじ

5次元からの侵略者 ジャーク帝国の地球征服を阻むため、神祕の戦士エルドランからライシンオーを託された陽気学園5年3組の子供たちが団結し地球防衛組として戦う。ジャーク帝国が繰り出す邪悪敵を倒し 平和を取り戻すため 授業中でも出動OK！



#### STAFF

企画 サンライズ  
原作 矢立肇  
監修 川崎敏文  
ストーリー構成 園田英樹  
キャラクターデザイン 武内啓  
メカニック設定 やまだたかひろ  
主画面 OP「ドリーム・ノート」  
ED「地球防衛組応援歌」



放送 1992年4月1日～1993年2月24日  
毎週水曜日 18:00～18:30  
画数 全47話  
キー局 テレビ東京

#### あらすじ

地球を大魔界にせんと自讃む、暗黒魔王ゴクアークと大魔動師ミノリウスⅢ世の侵略を止めるため、神祕の戦士エルドランから超能力とガンバルガーを与えられた青空町の3人の子供たち、魔界敵と戦うために 秘密のヒーロー、ガンバルチームに大変身！



#### STAFF

企画 サンライズ  
原作 矢立肇  
監修 川崎敏文  
ストーリー構成 金巻義一  
キャラクターデザイン 近藤高光  
メカニックデザイン やまだたかひろ  
主画面 OP「元氣爆発ガンバルガー」  
ED「ガンバル体操」



放送 1993年3月3日～1994年2月23日  
毎週水曜日 18:00～18:30  
画数 全51話  
キー局 テレビ東京

#### あらすじ

宇宙のすべてを機械化しようとする機械神率いる機械化帝国の機攻が地球に迫る！ エルドランから現代の地球の平和を守るように任された幸風小学校6年2組の子供たち。子供たちはザウラーズとなって、ゴウザウラーで機械化敵に立ち向かう！



#### STAFF

企画 サンライズ  
原作 矢立肇  
監修 川崎敏文  
キャラクターデザイン 実森義典  
デザインワークス やまだたかひろ  
メインメカ画家 松村剛憲  
メインメカデザイン 城戸龍治  
主画面 OP「KEEP ON DREAMING」  
ED「OUR GOOD DAY 夢のGOOD DAY」



イベント上映 2001年12月22日

#### ダイゴウセイについて

エルドランシリーズ放送10周年を記念して企画された作品。エルドランのロボットや子供たちに憧れている少年少女たちを主人公に据え、ダンケッツが操るダイタイオーと、魔界帝国オニガシマが送り込む魔界獣との戦いを描く、機軸誌で一部連載され、PVも制作されている。



#### STAFF

企画制作 サンライズ  
原案 矢立肇  
シナリオ 石丸博明  
監修 川崎敏文  
キャラクターデザイン 近藤高光  
メカニックデザイン やまだたかひろ 今石進 幸島慎一 他

この頁では「ライジンオー」の登場人物、5年3組地球防衛組だけでなく、ジャーク帝国や大人たちにもスポットをあてて紹介する。作品的にも人気の高かった本作ではOVA作品の登場人物も同時に紹介している。

# 絶対無敵 ライジンオー の世界

Part 1  
キャラクター  
たち

## ライジンオーのパイロット



星山 吼児

魔王、ライジンオー コンドラインジンオーに登場する。優しい性格で少し気弱だが、こそぞというときは勇気を發揮する。



月城 飛鳥

魔王、ライジンオー コンドラインジンオーに登場する。成績優秀でスポーツ力だが想定外の事柄は少し苦手。



日向 仁

剣主、ライジンオー、ゴッドライジンオーのパイロット。元気でお調子者であり、運動が得意。5年3組のけん引役である。

## 5年3組 地球防衛組



エルドランから力（ライジンプレスとライジンメダル）を託された陽昇学園の5年3組が地球防衛組となる。学校自体は地球防衛組の基地となり、ライジンオーを構成する3体のコアメカは校庭やプール、体育館から出現。



小島 龍

コンピュータ担当。クラス一の秀才で得意な得意心の持ち主。好きなものは本とコンピュータ。



春野 さらら

通信担当。笑点中絶が趣味で、好奇心旺盛で行動力がある。初年度の事はニュースキャスター。



栗木 喜子

リーダー担当。無邪気だが甘い人柄で、すぐに斬ってしまう。愛称は「クノキー」。



高森 ひろし

5年3組の男子のクラス委員で副司令官。あなどるに真面目な性格だが、心に勇気を秘める。



白鳥 マリア

5年3組の女子クラス委員長で地球防衛組の指揮官。まじめで少しおせっかいな性格。



佐藤 大介

クラスで一番の大型。6人兄弟の長男で運動が得意。メカニックを担当している。



近藤 ひてり

地球防衛組ではリーダー担当。財閥の社長の息子。英語で運動（特にプール）が得意。



山田 愛子

愛称は「ラブ」。各センサー系モニター担当で冷静沈着な性格。体育委員で仲間が趣味。



池田 いず子

通信担当。友達思いで明るい性格。ただ、クラスで一番背が高いことがコンプレックス。



今村 あきら

武器庫のセーフティー担当でヘビメタ。カラオケが大好き。ノリが良く、人懐っこい。



真野 美紀

武器庫のセーフティー担当だが、すぐ諦めてしまい、物事からよく逃げがち。運動が苦手。



石蔵 雄江

魔王の各センサー系モニター担当。貪べるのが趣味。ちょっと犬でもまったく気にしない。



小川 よしあき

バクリウオーの空想担当。愛称「ヨッピー」。クラスの頭脳児だが、実はかなり謹慎者。



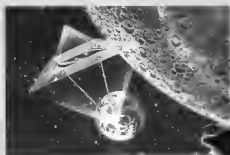
泉 ゆう

内気だが優しいお姉さんタイプ。ライジンオーの合体チェンクを担当。乗り物が大好き。



坂井 ときえ

生徒会で元気な女の子。家が慈善団（障害者）を経営。魔王の各センサー系モニター担当。



### 皇帝ワルサ

五次元世界を支配し、「五次元皇帝」と自称する謎の生命体。全次元の支配を目論んでいる。

### 邪悪獣

アーケダーマが「逆惑」という書物に反応して誕生する怪物。「逆惑」の内容により、様々な姿に変化。



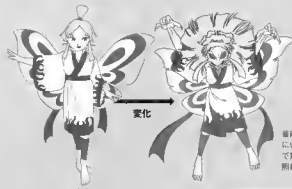
### タイダー

ベルゼブの部下。五次元人。邪悪獣の発見と調査が任務。鳥が大好きで、ドジな一面も。



### ベルゼブ

ジャーク帝国五次元方面軍の総司令官。強力な戦士であり、それゆえプライドも高い。



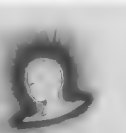
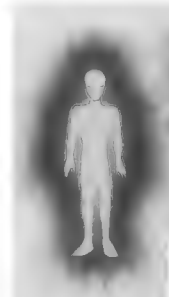
### ファルゼブ

普段はベルゼブの影の中にいる。ベルゼブの分身で短気。ジャークパワー照射時には恐ろしい姿に。



### ゴクトー

五次元の侵略者。非常に残忍な性格の持ち主。作戦に失敗したベルゼブを自分の軍中の刺客にしてみよう。



### エルドラン

古代より地球を守ってきた戦士。ベルゼブの攻撃によって傷つき、地球へとたどり着き、購買学園5年3組の子供たちにライジンオーを託した。その後は放浪者になった。戦いが地球防衛戦の戦いを見守っていた。



## コンセプトを確立した 記念すべき第1作

記念すべき「エルドランシリーズ」の第1作。神秘的戦士エルドランから、「巨大ロボット」「ライジンオー」を託された購買学園の5年3組のメンバーは、「地球防衛組」となっており、同時に同じ校内で似たジャンルの作品（勇者シリーズ）を手がけていたという背景はあるものの、本作は見事に徹底的な差別化を図り、唯一無二のアイデンティティを獲得した。最大のポイント「クラスメイト全員が主人公」という点につける。もちろんたたら花形のパイロットの役目は存在するものの、それはサッカーや野球、工作など、得意なこと

で活躍するクラスメイトと同様のニ  
ユアンスでしかなく、誰もが主人公である。それを一言で表した「地球防衛組」というワードは、アニメ界においてもう究極の発明といえる。また世界観は非日常ではなく、あくまで「アーケダーマ」によって、日常に異変が生じたという点を崩していないことも大きなポイント。学校が変形するのは象徴的で「日常から軸足を移さない」ということが、「自分たちが過こした」過こしているあの学校」の延長線上という印象を視聴者に抱かせる。それが、あたかも自身が地球防衛組の一員となった気持ちにさせ、思い出になる。この作品のコンセプトは、主題歌の歌詞にも表れている。「非常ドアを開けるたびに、いつも何がドキドキすることが起こるかもしれない……」そんな少年時代の夢を、見事に具現化した作品なのだ。

### 大人たち

生徒たちを長守る購買学園の先生たち。一方で防衛隊長官は子供たちがライジンオーを操縦することはに気を付けてく。



防衛隊長官

矢沢栄吉郎

橋本る子

福田健太郎

絶対無敵  
ライオンオー  
の世界

## エルトランのメカ



五



015

無敵  
合体



● 王



超無敵  
合体

ゴッドライジンオー



ライジンオー



全長30.0m、翼幅27.0m、重量60.0t  
(クリスタル時100t)。血海ワルサー  
ザガバルゼブに与えた殺戮ロボット。  
。最後はフルバゼブの持つクリ  
スタルに変形している。次元移動  
が可能で強敵で、無敵数と無次元  
融合も可能である。操縦となくイ  
ンテリオンや地動防衛艦を両方に  
使い分けた。バルゼブ、タイダー  
が勝たないがフルパワーが発揮で  
きない。



全長43.4m、質量131.0t。黒布  
ワルサーの字えたジャークパワー  
によって、ジャークサタンがパワ  
ーアップした。全身が赤黒鋼に  
変わり、より一層格々しい印象に  
なった。ゴッドライジンオーとの  
最終決戦に向けて戦いを挑むこと  
になるのだが……。



ジャーク帝国からの新たな侵略者  
バクダーが知る巨大軌道ロケット。  
両腕のドスが主な武器で邪悪感と  
の結次元組合も可算である。「ラ  
イジンオー」放送終了後に製作さ  
れたOVA「初編大作戦」と「み  
んなが銀球防衛隊」に登場する。  
ジャークサランの後継機か？



「アーケルシファーが、邪悪敵ウルドランの復活させた邪悪魔たちと無次元融合した。新しいアーケルシファーが特徴的。最後は、ゴッドの胃中の細菌にされていたベムゼブが復活し、ゴッドライジンオーとジャークサタンの夢のタッグにより倒されてしまった。」



全度50%, 度量70.0%, 出  
380.000馬力。組度1  
6.4(噸) 最重物(重量) 2



全長23.6m、幅員27.0m、重量32.0t、出力約2,000馬力、速約300km/h、地球防衛隊の総動員を司る主要設備として新口ポット、南緯緯は電算機＝パクリウドラゴンで操作から管理する。基本は地球防衛隊の司令部に在る北緯緯で運用する。無人機5機。

超無敵  
合体

一、**「漢語」** 係指「漢語」  
 二、**「漢語」** 係指「漢語」  
 三、**「漢語」** 係指「漢語」  
 四、**「漢語」** 係指「漢語」  
 五、**「漢語」** 係指「漢語」  
 六、**「漢語」** 係指「漢語」  
 七、**「漢語」** 係指「漢語」  
 八、**「漢語」** 係指「漢語」  
 九、**「漢語」** 係指「漢語」  
 十、**「漢語」** 係指「漢語」



## ライシンコマンダー



## ライシンプレス



ライシンメタル



『エルドランシリーズ』の2作目といえる本作では、子供たちが主役という点には変わらないものの、主役の人数を絞りヒーロー色が強められていた。ここではそんなヒーローたちと、彼らとともに活躍する青空町の人々、大魔界の住人を紹介していく。

# 元氣爆発 ガンバルガー の世界

Part 1  
キャラクター  
たち

## ガンバーチーム



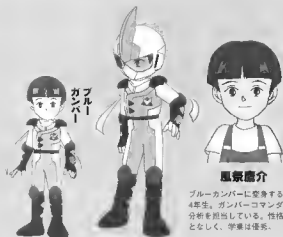
エルドラン

太古から地球の平和を守ってきた光の戦士。ゴクアークと大魔界を封じていた封印が解かれた時、白い龍の姿でゴクアークと戦い、強く導く力を与えるも再び封印する。その際、虎太郎たち3人にガンバルガーを託した。



霧隠虎太郎

イエローガンバーに変身する小学4年生。明るくて元気なうえ、ずんずんだが、いざというときの度胸のよさは一番。



風景蘭介

ブルーガンバーに変身する小学4年生。ガンバーコマンドーで分析を担当している。性格はおとなしく、学業は優秀。



流崎力哉

レッドガンバーに変身する小学4年生。気が優しくしっかり者で、まじめな正義感。プロ野球選手を目指している。

## 犬の家にあった ガンバーチームの3人（匹）

ヤミノリウス世に「正体がばれたら犬になる」という呪いをかけられた虎太郎、力哉、蘭介。偶然、野郎にバクで犬になったり、最後の戦いで犬にされたりしている3人のがんびりで切り抜ける。



本作の警報すべき点は、むしろ主人公がシリーズ中、最年少である小学校4年生に設定されていることも含め、魔法や魔術を取り込んだコメディ路線を強調している点である。それゆえ毎回、とんでもない事態が発生することも珍しくはない。その勢いのあるパワフルさゆえに、シリーズ中「もつとも好き」というファンも多く、タイトルどおり「見ればとにかく元気になる」という稀有な作品に仕上がった。

前作の発明であった「クラスの全員が主人公『地球防衛組』から離れ、本作でエルドランより力を授けられるのは虎太郎、力哉、蘭介の3人である。コンセプトの変化と思いきや、実は視点を絞って「クラスのよく遊ぶ仲のいいヤツら」の最小単位をクロースアップしたに過ぎない。ヤミノリウスにかけられた「正体がバレたら犬になる」という呪いもそれを象徴しており、いわば「俺たちだけの秘密」を端的に表している。学校のクラスは帰属意識を掻き立てるものだが、現実的によく遊ぶ、気の合う友人たちは限定されるもので、逆に「ガンバルガー」はもつともコンセプトを研ぎ澄ましていえるかもしれない。

仲良し3人組を題材にコンセプトを先鋭化  
視察率、玩具の好調を受けて、想定外でありつつもスタートした「エルドランシリーズ」の第2作。太古より地球を守ってきた戦士エルドランから、超能力とミラクル合体ロボット「ガンバルガー」を授けられ、暗黒魔王ゴクアークの手から地球を守るために戦いを繰り広げる。



ヤミノリウス三世

大魔界から地球を襲ってやってきたゴクアークの手下で、大魔博士。普段は青空小学校の理科室に居み、魔界獣を使い人間たちを混乱に陥れる。



新コスチューム



間野響史

ヤミノリウス三世が人間に化けた姿。ジャーナリストとして町に潜入し、牛車に「正義のジャーナリスト間野さん」だと冒されたことがある。



魔界獣

大魔界に住む魔法生物で、ヤミノリウス三世により魔界獣辞典という書物から人間界に呼び出される。昆虫魔界獣、水中魔界獣、動物魔界獣などの体系があり、呪文によって巨大化・強化する能力を持つ。

青空町の人々



間野響史

虎太郎の父。刃者の末裔で、虎太郎に忍術を教えている。ヤミノリウスの呪いで、犬（ゴンザレス）にされてしまった。



武田 桂

虎太郎たちのクラスメートで防衛隊員官の娘。しっかり者。



小牧百合香

虎太郎たちのクラスメートで、おしとやかな少女。



結城千夏

虎太郎の幼なじみでクラスメート。夢はジャーナリスト。



間野かすみ

虎太郎の妹。男勝りでしっかりした性格の中学2年生。近所の子の面倒見がよく、虎太郎もかすみに頭が上がらない。



荒木源蔵

元気堂の主人で純の父。しばしば店が魔界獣の被害に遭う。



荒木 純

虎太郎たちが所属する野球チームの監督。子どもたちの人気者。



流崎哲哉

力丸の弟で、ゴンパーチームの名づけ親。無邪気で楽な性格。



結城秋絵

千夏と純の姉。姉と同じくジャーナリスト志望で好奇心旺盛。



立花重衣子

虎太郎たちのクラス担任。気風通の達人。思い込みが強い。



力丸の母

力丸と重衣の母。研一と玉田さん。出前をサザンに託している。



力丸の父

力丸と哲哉の父。「池畔ラーメン」というラーメン屋の主人。



龍介の両親

教育熱心な父と母。母親の趣味は龍介の100高のテスト観戦。



間野やよい

虎太郎とかすみの母。おっとりして何があっても動かない性格。



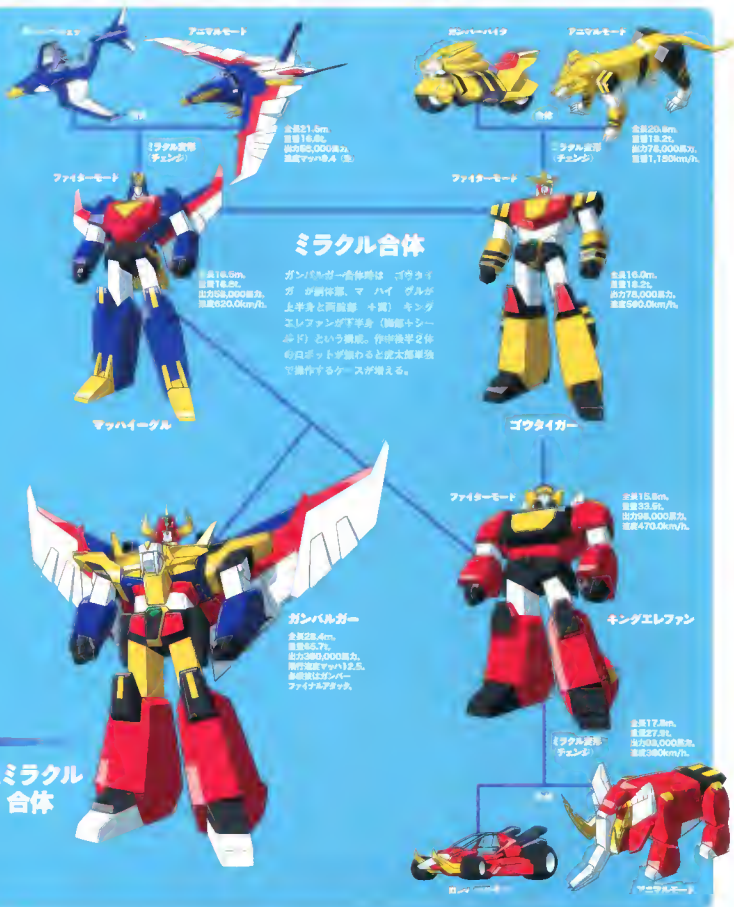
武田防衛隊長官

防衛隊の高官。娘の桂をとてもかわいがって甘やかしている。

出勤から変形、合体といったシークエンスやプロセスが前作よりも複雑化しているのが特徴的。そんな複雑な合体系統を図解しつつ各メカの紹介、並びに大魔界のホスキャラを紹介していこう。

# 元氣爆発 ガンバルガー の世界

Part 2  
メカニック編



レヅアーク



### 異域形

ゴクアーク

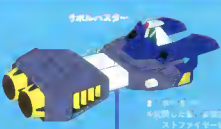


## TEVME

全長25.8m。  
重量58.4t。  
最高時速240.0km/h  
マッハ10.2 (音速)



全長29.9m、  
重量47.5t、  
出力320,000馬力、  
速度1,540km/h (推  
進力10.5t)

5. [View all posts by](#) [John C. Burt Foster II](#)

## 超ミラクル合体



アニマルモード

全長24.8m。  
重量94.9t。

[illegible]

## ファイターモード

全長27.8m。  
質量も0.8t。  
出力430,000馬力。  
速度1,940km/h  
マッハ12.5(推)



グレート  
ガンバルガー

全長42.8m、  
重量168.5t、  
出力1,000,000馬力、  
速度3,000km/h（原  
マッハ3.2以上）。

超ミラクル  
合体

# ゴウザウラー

## の世界

Part 1  
キャラクターたち

### ザウラーズ

グラン  
ザウラーの  
パイロット



火山洋二

グランザウラーのパイロット。家族全員が東大卒のエリート。豪や優柔不断な性格。

マグナ  
ザウラーの  
パイロット



白金太郎

最強が得意な努力家だが女の平は苦手。あだ名は「金太」。マグナザウラーのパイロット。



基嶋孝一

マッハブラキョーのパイロット。よくも悪くも複雑な性格。絆組では機械化されたことも！



石田五郎

サンダーブラキョーの選手。クラス委員長だがキレると凶暴化する。別名「ばくはく五郎」。



立花清美

ランドスタグのパイロット。運動好きで優しい性格の持ち主。ザウラーズのマークの考案者。



朝岡しのぶ

サンダーブラキョーのパイロット。明るく男勝りの性格。孝一のよきケンカ相手でもある。



長田秀三

クラスで一番メカ関係に強い。キングゴウザウラーやゴウザウラーのメカニックを担当する。



小島寿子

通称・教授。白衣と眼鏡がトレードマークで、笑みの天才少女。ゴウザウラーでは戦略・分析担当。



光主エリカ

通称・エリー。6年2組の副委員長でザウラーズでは司令官。ちょっとわがままで熱気な性格。



ザウラープレス

★エルドランより与えられた臨時計画の通達機。ザウラーズの証として、メンバー全員が持っている。



★エルドランからゴウザウラーを託され、機械化帝国と戦うことになった華東小学校6年2組。16名が編成した地球防衛隊チーム。



佐藤明美

通称・ワン。双子で晴美の姉。アイドル志望でエリーと仲良し。ゴウザウラーの通信担当。



田辺久美子

通称・クマコ。保健委員で、面張りが良く、思いやりがある。ゴウザウラーのメカニック担当。



水原結花

6年2組の女子の中でも特におとなしく、甘えん坊で泣き虫。ゴウザウラーのリーダー担当。



関 和孝

通称・チョビ。いたずら好きでサッカーが得意。得意が自慢。サンダーブラキョーでは武器担当。



武者小峰又吉義

通称・ボン。物陰にばかりが玉にキズ。運動と音楽が好き。ゴウザウラーの第一動力担当。



弥生由里

6年3組の担任の先生。優しく様々なタイプの美人。



大山育代

豪快でおおらかな性格。飼育委員で動物好き。ゴウザウラーでは第一動力担当。



藤吉雅夫

通称・マッサー。食いしん坊で寝さえあれば何か食べている。ゴウザウラーでは第二動力担当。



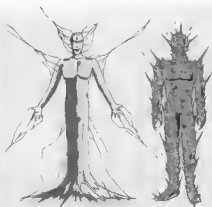
山本春枝

気弱で、あまり感情を表に出さないが、一人指の心配性。ランドスタグでは動力を担当する。



佐藤晴美

通称・ツー。双子で晴美の妹。アイドル志望でエリーと仲良し。姉と同じく通信を担当する。



## 機械神

機械化帝国の皇帝。人間の心を飲み食い、全宇宙を機械化しようと企んでいる。非情な性格で、部下を冷酷に管理し、失敗には容赦がない。



## 機械化獣

都市を機械化する機械王が繰り出す怪獣で、あらゆる物を機械化する能力を持つ。

## 機械王たち

「機械王」は機械化帝国の指揮官の総称。命令では機械王、電気王、エンジン王、原子王が登場した。機械神による地球機械化計画のため、月面前線基地である機械化城から機械化艦を操って地球を攻撃する。



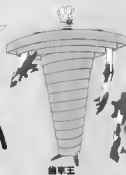
原子王



エンジン王



電気王



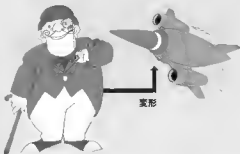
機械王



機械大王

## キーク

皇帝王の部下の機械人。放電した機械から機械化獣を誕生させる能力を持つ。首を外す。頭を隠れる。体内からコードを伸ばして相手の懐に入るなど不気味な形相を取る。また、ロケット型に変形して空を飛ぶことも可能。



変形

## エルドラン

古代から地球を守ってきた光の戦士。善悪町の人々には、その存在がよく知られている。悪魔時代の地球を守って残っているため、現代の平和を守るまでに手が回らず、やむなく善一たちにゴウザウラーを託す。



## ザウラーズの味方



高木健夫

8年1組の担任の先生で、典型的なエリート教師タイプ。



中島展男

8年2組の担任の先生、ザウラーズにとって最大の理解者。



武田長官

地球を守る防衛隊の高官。いつもザウラーズに対抗してくる。



北条千代乃

善悪小学校の校長。学校がロボットにナリシヨックを離さない。

## シリーズコンセプトの王道進化をはたした最終作

現在のところTVシリーズ最終作となる第3作。全宇宙を支配を目論む「機械化帝国」は地球を機械化すべく侵略を開始。太古の地球で恐竜たちが守るため戦っていたエルドランは、現代の地球を守ることができず、その使命を善悪小学校6年2組に力を託した。クラス全員は「ザウラーズ」となり、機械化帝国の侵略に立ち向かっていく。

本作は「ライオン」で掲げた「クラス全員が主人公」という構図に再び回帰。進化したことがポイントで、数回クラス全員がロボット(ガタエンガー)に乗ることも多い。さらにクラスメイトの年齢が小学校6年生となり、描かれるエピソード

の幅が広がったことも、魅力に磨きをかけている。

淡い初恋や洋二の受験、先生との関係性など、思春期のスタート地点に立ったことを意識させるエピソードが盛り込まれている。最終回が「卒業式」である点も、それを象徴している。奇しくも本作が最後のTVシリーズとなったが、3作の締めくくりに相応しい作品になったといえるかもしれない。前作主人公が小学校4年生で、「何も悩まない」という性格設定で人生の最良期を象徴した作品だけに、本作の路線はハードに感じられる側面があったのは事実。それは当時のターゲットとしていた年齢層とは微妙な乖離を生んだのかもしれないが、大人になって改めて見た時一番心に響くのは本作といっても過言ではないだろう。



熱血最強

# ゴウザウラー

の世界

Part 2  
メカニック編

パイロットが各メカに乗り込むまでは、前作  
カンハルガーを踏襲するが、それ以降  
の発達、合体といったプロセスはより複雑  
な印象を受ける。ここではそんなサウラー  
のメカと機械化帝国のメカを紹介する。

## 超熱血 合体

### ゴウザウラー

全長44.8m、  
重量150.0t、  
出力530.000馬力、  
最高速度0.9km/h(音)、  
マッハ5.6(音)

サンダー 10の  
中級小学の  
高橋で  
他のコアを合  
成して、ゴウザウ  
ラーと合体

## 熱血 合体

マッハブタ

サウラー  
フォーメーション

ランドスタグ

サンダーブラキオ

サウラージェット

全長48.0m、  
重量124.0t、  
出力690.000馬力、  
最高マッハ7.0、

## 超熱血 合体

### 熱血最強

### マグナバスター

出力470.000馬力、

最高速度はサウラービ  
バスター、

### マグナサウラー

全長42.8m、  
重量96.0t、  
出力470.000馬力、  
最高速度0.9km/h(音)、  
マッハ4.7(音)

サウラーバイク

サウラーバイク

サウラーバイク

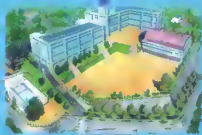
### スーパーサウラージェット

全長48.0m、  
重量222.0t、  
出力1,000.000馬力、  
最高マッハ7.0(音)、  
マッハ3.5(音)

スーパーサウラー 10の技で出  
る、サウラーフォーメーションで  
マッハブタ、ランドスタグ、サン  
ダーブラキオ、マッハブタ

マッハブタ

サウラー  
フォーメーション



◆ハイパーデスボルトは、電氣王とデスボルトが融合した時、暴走、破壊していたメカと融合するので、かなりインパクト。



【証言】

エルドラシリーズ

サンライズ

塚田延式

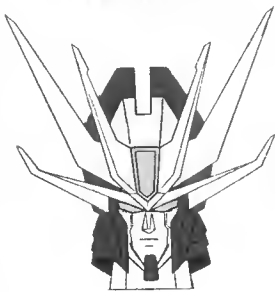
元サンライズ企画室

中山浩太郎

対談  
インタビュー

## 「エルドラの時代 絶対無敵から 完全勝利までの道程」

合体ロボットアニメとして「勇者シリーズ」と同じ時代、同じサンライズという制作会社で企画された「エルドラ」シリーズ。全3作が送り出されるまでには、様々な乗り越えなければいけない壁があった……。ここからは当時、サンライズ企画室で本企画に携わっていた塚田延式氏と中山浩太郎氏にお話を伺い、企画の成立から幻の第4作までを語ってみたい。



### 先行する作品群との差別化を意識する

「エルドラシリーズ」、「勇者シリーズ」を放送していた90年代前半は、最後の合体ロボットアニメ黄金期という感じがします。しかもサンライズがこの2作品を手掛けていたことも、大きな意味を持つと感じられますが、そもそもどのようなスタートだったのでしょうか？

塚田 ちょっと前置きが長くならないが……。そもそも「勇者エクスカイザー」（以下エクスカイザー）が始まったきっかけは、東映動画（当時）さんで「トランスフォーマー」シリーズのアニメはもう作らない」と決まったことが理由で、急遽、タカラさん（当時）から打診があったんです。そこで打ち合わせの場が設けられたのですが、元々が「トランスフォーマー」だったこともあって、すでに「エクスカイザー」のベースになるもの、モックアップがあったのには驚きました（笑）。

商品化は前提として存在していたわけですね。

塚田 ええ、メカの方性は「トランスフォーマー」と同じだけど、「勇者シリーズ」としての内容は大きく変える方向性でやりました。というところで進めていたわけですが、その一方で「トミーさん（当時）の企画がある」という話も浮上してきました。それをもフタを開けてみたら、合体巨大ロボット物（笑）。さすがに「同じ製作会社でライバル会社の似たようなアニメを作ったはずではないか」と思いつく、話はそのまま進んでしまったんですね。

すでにトミーさんと繋がりもあつたんですね。

塚田 当時プロデューサーだった内田（健二）さんが、「芸人巨神ザナイト」のプロモーションフィルムを作る関係で、トミーさんとの繋がりがありましたからね。

中山 僕は当時、「Zナイト」の制作進行兼設定制作を担当していましたが、当初は「1人Zナイト班」みた

いな立場でした。その一方で「絶対無敵ライオンオ」以下ライオンオのお手回いをするという形で、作品に関わっていききました。

同時に同じ方向性の作品は、住み分けが難いんですね。

塚田 「トランスフォーマー」から「エクスカイザー」に方向性を受けたのに、さらに「エクスカイザー」から変えなければならぬというわけですから、これは物語にもデザインにも表れているわけですが、僕はライオンオの企画を最初に見た時、「これはやばいな……」と思ったんです。「こんな年齢層が高い内容で、子どもたちが見るだろうか」と。地球防衛組というワードは、今でこそとても大きな作品のアイデンティティですが、企画当初は心配な部分もありました。

中山 内田さんと川瀬（敏文）監督のジュブナイル志向がうまくハマったという感じがありませんか？

塚田 シリーズ構成の岡田（英樹）さんが築いた基礎がよかったんです。地球防衛組の設定もそうだし、

アークダーマもそうです。

中山 岡田さんご自身が、「アークダーマ」は俺の一番の発明とおっしゃっていて、確かにそうだと感じますね。

塚田 「勇者シリーズ」が本職児童層を強く意識していたのとは違って、「ライオンオ」はジュブナイルであるために、様々な層を取り入れたことが逆に視聴率につながった。なおかつ、おもちゃにも子どもがついてきてくれたことは大きかった。もちろん、それは「ライオンオ」が内容も設定も物語も商品もしっかりしていたという事が要因でした。元々「ガンダム」担当だった内田プロデューサーが、子ども向け作品を作る、というマツシロも面白かったんですよ。

中山 タイミングも面白かったんですよ。内田さんが「機動戦士ガンダム 地獄のシヤア」から子供が主人公の「機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争」を手掛け、その後「SDガンダム伝」と「騎士ガンダム」を作り、徐々に子ども向けにシフトしていったんです。その流れに「ライジ

ンオ」が収まった感じがしますね。玩具のレベルを超えていたトミーの開発姿勢

トミーさんの商品の印象は、どのようなものでしたか？

塚田 トミーさんが高すぎるんです。パインダイさんの商品はさすがに手馴れている感じがしたし、タカラさんの商品は「玩具でこうだよな」という感じが、両者とも良い意味で割り切りがありました。でもトミーさんの商品はね、そういうレベルじゃないんです（笑）。

中山 玩具というよりは、全体的にマニアックでホビーっぽいんですよね。合体させるにしても、商品的にはちゃんと難易度が高い。バズルっぽくて、子供一人だと厳しくもいかない、という印象がありました。まあ、さすがが「ZOIDS」を作った会社」と感心しました。あとはサブライザーとしても、他社とは一線を画していましたね。プラレールの車輪ゴム1つから完つてくるわけですから、ある意味でまったく手抜きがない会社だったんです。試作のモックアップの段階で値段いなりです。モックアップの段階で完全変形するなんて、おかしいですね（笑）。

塚田 「おかしいなこれ……、なんで変形するの？」って（笑）。

中山 とてもきれいに作られていて、はは製品にもよかったですね。

塚田 プラレールやトミカもそうですけど、あの当時、善戦になる商品を持っていたのはトミーさんだけで

した。バンダイさんはキャラクター商品が中心で、タカラさんは女性向けに強いという印象がある中で、定価のメカ物はトミーさんが強かったんです。だから相手が入っていたと思いますよ。

「ライジンオー」は商品数を絞って展開した印象があります。

塚田 そうです。高クオリティな3体合体のライジンオーを1つのパッケージとして、これに注力するというのがライジンナックです。そののち者はすでに3体、5体合体は普通に存在して、各ロボットの単品も販売しています。玩具屋の棚の占有率は、ライジンオーとは比較にならないんです。ただライジンオーの出来は、1個のパッケージとして非常にこだわったものでした。商品の出来も非常に良かったと思います。

「メカのデザイン面は、どのような流れで進められたのですか？」

塚田 まず「ライジンオー」のシリーズは、大枠である3体合体の商品の絵をサブマリンスンで起こしていただきました。ただ、ライジンオーの絵をサブマリンスンで起こして、その段階ではモチーフやメカの変形が、パワーズアップの有無などは決まっておらず、そこから詰めていった形です。頭部や細かいディテールに関してはライジンが決め、一方で変形的な構造などはトミーさんの構造がベース。ただし、アニメ制作の領域に関しては、こちらにお任せしていただく形で棲み分けていますね。

中山 キャラクターづけに関しては、サブマリンスンが担当したということですね。

すでに玩具メーカーのデザインを、そのままアニメで使用するという時代ではなくなりましたか？

中山 たえば「伝説の巨神アトム」ぐらいまでは、商品を手掛けるデザイナーとアニメのメカニックのデザイナーの境界線は曖昧でした。でも「ライジンオー」ぐらいの時代になると、アニメーションのメカニックデザイナーは業界的に普通でしたからね。

デザインに精通しては、シリーズを通してやまだたかひろさんが担当されました。

中山 やまださんは玩具好きで、その指輪をよくわかっていらしたし、メカアニメーターとしても絵がうまくて有名な方でしたからね。特に「どうすればアニメーターが描きやすいか」「どうすれば間違わないか」という点を考慮していただいたのは助かりました。僕はちょうどスタジオでやまださんの作業を間近で見ていたんですけど、設定画をできるだけとめて、全体の枚数を減らしていたのはさすがです。たくさん設定があっても複数に分かれていると、アニメーターは何枚もめくって描かないといけないんです。それが主な設定をまとめてもらえば、ペーシングをめぐる手間が省けて作業時間が短縮できるんです。

そこで考えて設定を作っている人って、あまり見たことがありませんでした。

あえて過去に立ち返り差別化を図ること

「合体口ボットであることは『勇者シリーズ』とは差別化できません

が、『エルドランシリーズ』としてのアイデンティティはどんなところに持たせようとしたのですか？

塚田 まず思い立った昔の巨大ロボットのものに戻すということです。勇者のほうに生命体ではなく、パイロットが乗って戦うというコンセプト。あとはモチーフです。勇者はビークルですが、「ライジンオー」は神探系でフアンタジックな題材を使っています。まあこれぐらいなんです。それで決まっちゃったんです。それで作ってしまっただけです。そこでおしやっています。

中山 たえば「翼がないものは飛べない」という不文律みたいなものは、やまださんのこだわりとしてありましたね。やまださんも、そうおしやっています。

塚田 しかも「ライジンオー」は一番最初だから、とても鳥っぽくて、最初から一番コンセプトに絶妙な形になったと思います。設定上でも鳥の神様という説得力がありました。最初の作品は、一番企画の純粋な部分が出ます。

塚田 やつぱり第1作はよくて、それとえば大砲が出ないのもそうです。3作目になるとパンパン出しちゃいます（笑）。

「シリーズとなるからは『ライジンオー』は好調だったと思われ、サブマリンスンが、次作の準備に入れたのはどれぐらいのタイミングなのでしょう？」

塚田 「元氣盛覚ガンバルガー」以下「ガンバルガー」の制作は、前年の6月から7月には決まっていたね。

視聴率もよかったですね。続編もできた。レベルで商品を受け入れられました。

中山 問題は、そもそも2作目があると思ってるじゃないですか。翌年の4月放送のアニメなら夏には決まってる商品と金型が間に合いませんからね。それこそ当時はスターで視聴率が良ければ「売れるだろう」という見込みで来年もやるという時代ではないか。

塚田 次の代があるとなるとトミーさんは、トミカとフレール社の会社ですか、やつぱりビークルで行きたいとおっしゃるわけですね。これは毎年言われることになっちゃいますね。

中山 結局「エルドランシリーズ」でビークルが得意なのは、サブマリンスンが「勇者シリーズ」を作っているから、という事情でしかないわけですからね。

塚田 トミーさんがやるすれば、ビークルは自分たちがとても得意とするジャンルじゃないですか？ 子供がどんな車や電気が好きか、一番情報を持っているわけですから、出来上がるものは絶対的に決まっています。トミーさんはよく納得してくれました。

「商品的にも『ガンバルガー』は拡充した印象がありますね。」

塚田 そうです。「ライジンオー」のラインナップで、これだけのヒットが見込める。じゃあ「それを越えるにはどうするか」というのが「ガンバルガー」のラインナップなんです。主人公たちが乗るサブマリンスンもあり、合体前の単体変形もあり、

合体が増えて、パワーアップ形態も2体あります。それは当然の流れです。一番大きな目は、おもちゃ売り場の棚に確保したいということですね。

「ライジンオー」は大きなものでは1バックしかないわけですが、棚を確保できない。でも「勇者シリーズ」は、それこそ3シリーズすべてを確保できるほどの商品があったわけですからね。

次作ゆえの難しさは作品の魅力に繋がる

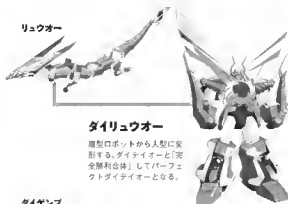
「モチーフとしてビークルが使えない以上、生物系に行くわけですが『ガンバルガー』は神探系ではなく、虎、象というラインナップでした。虎も鳥も人気だからOK、その一方で「半身を構成する大型の獣が必要」という構造上のリクエストがありました。じゃあ大きいサイズの獣を捕まえていきました。カバ、象と候補を絞り込んでいきました。

中山 あとはゴリラ案もあったらしいのですが、人型が人型に変形してしまうのがないでいいから（笑）。

塚田 また、下半身の構成メカは、構造的に微妙に獣を踏襲していて、「頭が盾になる」というのも受け継いでいます。サイヤンカバだと、ちよと牛首っぽくて盾に見えませんが、でも象は其がある分、とてもシールド感があるんです。結局、他に選んだのがなかったというところで、地球防衛組という成功例を終わらせてしまったのは意外でした。

塚田 それは「前とは変えた」という作り手側のよくある考え方です。

本特集冒頭でも触れているが、「エルドラシシリーズ」にはじつは4作目がある。それがシリーズ10周年記念作「完全勝利ダイティオー（以下ダイティオー）」だ。そこに登場するメカのモチーフは、昔ばなしがベースとなっている。



リュウオー

ダイリュウオー

龍型ロボットから人型に変形する。ダイティオーと「完全勝利金体」してパーフェクトダイティオーとなる。



ダイケンブ

全19体の小ガメロボ「コケン」が合体し、カメ型のダイケンブ。人型のケンブオー、シールドのケンブロボに変形する

ダイケンオー

ダイケンブが完全変形してダイケンオーとなる。



パーフェクト  
ダイティオー



コアロボット

クワオー

リクオー

ティオー



ダイティオー

ダイティオー、クワオー、リクオーの3体のコアメカが合体して誕生する巨大ロボット。必殺技は「カイザーダイティン・エンド」だ。

**中山** 「地球防衛組」というモチーフで「ライジンオー」以上のものは作れない、という気持ちはありましたね。また地球防衛組以上の「言葉は、絶対思い浮かばなかったでしょう。前田 企画を立てる側からすると、同じではスポッサーに納得してもらえないという気持ちがありますね。「前と一緒でしょ」と言われてしまえばそれまでです。でも「ガンバルガー」では、とても後悔していることがあるんです。内田さんの希望としては、「忍者です。で1話完結の町内エピソードをやりたい」ということだったんですが、「子ども向けに忍者モチーフって、どうなんですか？」と散々言ってしまつて、結果的に忍者のテイストがとっても薄くなってしまったんです。中山 「今さら忍者なんて古臭い」という風潮はありましたね。

**塚田** それでコンセプトの柱かとても薄い印象になってしまった。忍者やらさやいけなかったことは、忍者成分をもっと強くなることだったんですよ。  
**中山** まあ当時は戦隊ですら忍者ものはやつてなくて、子どもに受け入れられるかわからなかった時代ですからね。「今の子どもは忍者っこじゃない」と思われても仕方がないんです。でも忍者があつて、ロボがあつて、ギャグがあつて……。散らかっている数はありますが、そのギャグがチャリした雰囲気こそが、「ガンバルガー」の魅力になった感じはありますね。  
**塚田** もちろん「ガンバルガー」という作品は、結果的にとてもよくできていますよ、そこは間違つてなかつたなと思うんです。でも、やることごとにかく多かつた（笑）。出撃シーンも町全体ですもんね。  
**塚田** 発進シーンは現在目で見ても素晴らしい仕上がりですね。  
**塚田** 今じゃ絶対にできないですよ（笑）。これは「サンダーバード」をやりましたよ」ということなんです。「サンダーバード」もヒーローもので、誰かわからないけど正体不明の人が助けてくれる。そのモチーフが使えれば、うまくやれると思つたんですが、とにかく出し物が多かつたですね（笑）。  
**中山** トミミさん生真面目ですが、現場も生意気面でしたからね。  
**塚田** 「ガンダム」をやつてない時期だから、とにかく凝っているんですよ（笑）。  
**中山** 商品的にも、当初の想定通り大きく広がりました。  
**塚田** まあ後半のグレートガンバルガーなんて、やたら大きくて重くて、作画机みたいなものでしたからね。「これは子どもが下敷きになる！」と思えたほどです（笑）。今でも覚えてるのは、当時トミミさんから「パワーアップメカの試作ができたんで、今日お持ちください！」って連絡がきたんですよ。でも行つてみたらもき出しの試作作品を渡されて（笑）。激込みの山手線、西武新宿線に乗って上井草に戻ってきたんですけど、大きく過ぎて棚に乗せることもできなくて、周りの人から奇異の目で見られて、「この電車にはもう乗れない！」って思いましたから（笑）。その反省からか、「熱血最強ゴウザ

ウラー(以下ゴウザウラー)では全体的に製品も小さくなりましたね。生物モチーフの最終形と物語の方向性

「エルドランシリーズ」では生物型ロボが変形するというイメージですが、3作目の「ゴウザウラー」では恐竜でした。

塚田 もちろんトミーさんからはビークルで、というお話はありました。

でもそこは戦隊ものでも恐竜をやっていたから、「今何はな」とか恐竜で……というところで納得していたんだ形です。ただ、「なぜあのラインナップ？」って思われるでしょうね。恐竜といえばティラノサウルスやトリケラトプスが王道だと思いますが、「後半のパワーアップメカに取ってここう」っていう考えだったんです。

中山 最初の3体にサンダーブラキオがいるのは、「ZOIDS」で首長竜「ウルトラザウルス」が売れて、このとき大きかったですね。一方で、ティラノミに単体で売れる力を持っている恐竜は、メインの合体的でなくともいいだろうというところで、でも、その考え方がどうも向いてはありました。

当時はゲームブームも到来していて影響はどうでしたか？

塚田 当時、ゲームを買う世代は、「エルドランシリーズ」「勇者シリーズ」「スーパー戦隊シリーズ」が想定していた層よりも、まだまだ上で中山 ゲームの影響が出てくるのはもう少し後の時代です。また当時は

6ボケットといって、父母、両親、祖母という「玩具を買ってあげるボケットが6つある」という状況がまだ存在していたからですね。

塚田 そもそも同時期の「勇者シリーズ」(伝説の勇者ダ・ガーン)は最高の売り上げを記録した年なんです。まだまだ玩具は売れていた、やっぱりバトカーは強かった。

物語の方向性には、地球防衛

中山 ええ、原回帰で地球防衛組的なポジションの「ザウルス」に戻りました。ですがガクン連うのは「ライジンオー」も「ガンバルガー」も牧歌的でしたけど、「その内容ではこれ以上商品が売れないから、もっとハードにしてくれ」というオーダーはありまして。それが物語に影響していますね。

主人公たちが6年生になったのも、影響が大きいですね。

中山 「ライジンオー」が5年生、「ガンバルガー」が4年生、「ゴウザウラー」が6年生という年齢感も作劇には関わっていますね。「ゴウザウラー」は大人のステップを踏む年代ですから、その分年齢層がやや高めな内容です。

塚田 主人公が機械化しているのもハイロボに過ぎましたからね(笑)。「ゴウザウラー」の次作となる4作目についても、あらためてお話しをお聞きできればと思います。

塚田 「4作目はどうするか？」という話も当然出ました。トミーさんとしては、やっぱりビークルなんです。さすがに生き物モチーフはやり切った感があり、「もうビークルしか

いでしょ？」という流れにならざるを得ませんでした。

たしかに生き物モチーフは厳しそうでした。

塚田 それでも車や飛行機ものじゃなかったんです。たとえなら、トミカの基地のようなメカが、ロボットにならない程度で変形する、レスキュー物的な方向性で進めたいんで、ロボットの方向性にはないことで、ロボット作品と棲み分けするというコンセプトですね。それが実現したら「ビークルのなかの？」と言われれば、微妙だったかもしれないですね。本当に売りたいなら、もう教習車やバトカーでやるべきだったでしょう。

結局、メカ設定もキャラクター設定も完成し、シナリオも進んで、コナンも第1話も上がったんですが、最終的には中止という形になりました。ビークルの件もそうです、プロデューサーが割れたことで、トミーさんとの調整が難しくなったという側面もありますね。諸君の状況や交渉がうまくいっていたら、4作目も実現していたかもしれません。

ロボットアニメが幸せだった最後の時代

では「完全勝利ライティオー」(以下ライティオー)は純粋に4作目の企画ではなかったんです。

中山 そうですね。「ライティオー」の企画当時すでにサンライズはパナイングループで、サンライズは「全方位外交です」というスタンスを取っていました。その中で「もう一度」エルドランシリーズをやりなさい、というところで立ち上げました。トミー

さんとも話を進めていく中で、もう時代的に最初からいいなりおもしろいものを作るのは難しいというところで、バトロットの方向性で立ち上げました。まずは雑誌連載からスタートしました。

デザイン的にも左右非対称であつたりと、コンセプトの違いが見て取れますね。

中山 アメーシオン作品ではありましたが、やまださんのアイデアであって左右非対称のデザインを取り入れました。アニメの中ではなかったこと、前3作品ではできなかったことをやりましょう、という気持ちはありましたね。助かったのは「エルドランシリーズ」をこのまま終わらせるのはもったいない」という気持ちで、やまださんを含めて好きなスタッフが集まってくれたことですね。最終的にPVを作ることはできませんでした。あの当時ですら「手描きで合体変形ロボットを作るのは最後かもしれない」という意識を持っていました。

お話を伺っていると、シリーズものの難しさをとても感じます。塚田 なかなか同じ企画をやり続けるというのは難しいことです。「エルドランシリーズ」でいえば、地球防衛組をずっとやり続けるは成功したかもしれませんが、逆にすぐに飽きられてしまったかもしれないですね。一方で企画を作っている側からすれば同じことはやりたくないという思いがあります。変えたからといって成功するとも限らない。そこは難しいところですね。

中山 「機動武闘伝Gガンダム」の時

も、「なぜGガンダム2じゃないんですか？」って言われたから(笑)。結局、「Gガンダム」は当初人気があったから企画の方向性を変えたわけですが、最終的にはヒットになった。どこで判断を下すかは、非常に難しいところですね。

塚田 アメーシオンはどうしても完成までに時間がかかるので、早期の判断が必要になるんです。中山 そこに商品が絡むと、余計に難しいですね。来春の放送で商品を発売するのなら、前年の夏にはデザインが決まっていなくて間に合わないってしまいます。途中で修正したとしても、反映されるのは3カ月後くらいです。

ロボットアニメにとつては、いい時代だったという印象を受けます。中山 一年もののアニメの作り方が熟成されて切った、この時代の作品として「エルドランシリーズ」は完成形だったという気がします。当時はテレビ局からの製作費しかなく、コスト的に非常に厳しい状況の中で、DN(デュープネガ)で変形合体システムはしっかり作って、その代わり毎週の放送は影もなく、幾度も少なくして省力化して作っていく。その流れが思いついて、極まった形だったんですね。

塚田 当時はサンライズの企画室にも玩具がいっぱいあって、見渡せばロボットだらけでしたからね。TVシリーズ1年間企画のロボットものなんて、もう現実的じゃないです。から、振り返ってみると、最後のロボットアニメが幸せだった最後の時代に仕事ができたと感じます。

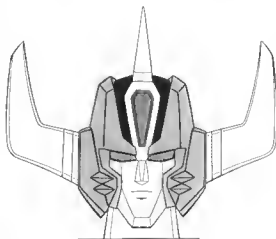


【証言】  
エルドランシリーズ  
メカデザイナー

## やまだたかひろ インタビュー

### 「子ども向け作品が 教えてくれた 一番大事なこと」

「エルドラン」シリーズで一貫してメカニックデザインに携わっているのが、メカデザイナーのやまだたかひろ氏。玩具デザインをアニメイスイズするといふ中で、子ども向け作品の持つ力を改めて実感したという。次項のHGゴウザウラー対談と合わせてお読みいただくことで、シリーズの中でやまだ氏が感じたことが浮かび上がってくるはずだ。



仕事では「玩具メーカーの手先にはならない」「みなに馴染める風潮もありました、それに對して僕はまったく抵抗感はありませんでした。」「やりたいこと」より「やらなければいけないこと」が作品では優先されるべき、という考え方は「ライジンオー」であらためて刻み込まれたと思います。

### 少年たちの心に刻まれた 「エルドランシリーズ」の魅力

——「ライジンオー」の段階では、シリーズは前提ではありませんでした。

やまだ そうですね「ライジンオー」が始まった当初、2作目はまったく考えていませんでした。スタジオができたのはオンエアの一年前です。当時はオールカラーでアフレコを目指していましたが、毎日がとにかく忙しかつたです。作業のタイミングが早いので、90年の夏ごろは「本当に来年の4月（91年）に放送するのか？」と思いました（笑）。決定的なのは「ライジンオー」の放送がスタートして、視聴率に玩具の売り上げが好調だったからだ、と聞きました。

「来年よりから」と聞いた時は、「ライジンオー」というマラソンを一生懸命走走しようと思った。ゴールの先に同じく走るのか、という感覚でした（笑）。

やまだ その後も仕事がある、という喜びもありました（笑）。さらに「ライジンオー」はOVAも決

### 「やりたいこと」よりも 「やらなければならぬこと」 ことが大切

あらためて「エルドラン」シリーズに参加された経緯をお聞かせください。

やまだ 元々は兼プロダクションで仕事を始めたのですが、「超音戦士ボウグマン」の最終回を機に、89年からフリーになり、その一週間後に平成になりました。フリーになったかといつて、すぐに仕事があるわけでもなく、色々な会社で試練の「コミックボンボン」とさんでお仕事を頂こうようになりました。そこで安井さんにお会いして、

安井さんが、サンライズさんで進めていた企画に声をかけて頂いて、その企画のサンライズさんの担当が、「エルドランシリーズ」のプロデューサーである内田さんだったんです。そのままの流れで参加されたというところでしょうか？

やまだ そうです。安井さんの企画

が終わったあとに、一別の企画があるのて手伝って欲しいと、ご連絡を頂きました。お手伝いというスタンスかと思いましたが、色々な案件を頂き作業を進めてもらって「絶対無敵ライジンオー（以下ライジンオー）」のスタジオの立ち上げ時に、内田さんから「やまださんの机もあるから」と言われました。

作業的にはトミーさんのコンセプトを、アニメーション用にキヤプター化するということですか？

やまだ はい、トミーさんからライジンオーの原案にある試作を見てもらったんですが、そこから頭部のデザインやディテールに意見させていただきました。

最終的に玩具の面もアニメのデザインに合わせてください、頭部もアニメのデザインを元に作り直されています。

実際にトミーさんのコンセプトを見た時の印象はどのようなものだったか？

やまだ 獣王の顔が、そのまま！

ルドになるのは驚きました。学生時代は頭が固かったのを、翼やダイナ、前の形態のパーツでできるだけ収納して「これだけイメージが変わるか」というところが変形ロボの醍醐味だと思っていました。でも、蓋を開けてみたら、子どもたちにとってもおもしろいんです。

ライジンシリーズは本編での出番がそんなに多くないかもと危惧しましたが、必殺技で邪悪獣をホールドする役目にして、露出度をDNしたことで、毎回キープしました。「ライジンオー」の第5話で、ヤクザードの剣をライジンロボの口で啜る場面、監督さんはめ、演出さんたちとも露出度の意識は共有してました。

「銃器をあまり使わないのも、ライジンオー」のアイデンティティでした。

やまだ「ガンダム」や「勇者シリーズ」とは、神話的でファンタジー性が強いという部分が棲み分けるポイントでもありました。ですから

直接的な表現のビームやミサイルを放つより、元氣玉的な表現を使っただけ演出的には、ミサイルや飛び道具があるほうが便利なんです。それで飛上るミサイルが追加発注された時は、普通のイメージの形状ではなく、羽根手裏剣みたいな感じのデザインで、パラソルを取りました。

実際に玩具主導のデザインを進める上で、どんなことに気を付けましたか？

やまだ 当時は試作品もまだ貴重品で、基本的に図面と写真で作業を進めていましたが、特に困ったことはなかったですね。感覚的に「マシンロボシリーズ」2作を経験していたことで、「玩具をアニメで表現する方法論」を学べたことは大きかったです。

また「マシンロボシリーズ」では、子どもたちのリアクションが早く、本当にやりがいがあるジャンルだと感じ、とても大きかったです。当時は、子供向けのロボットアニメの

**グッドスマイルカンパニーの  
MODEROIDシリーズに  
ライジンオーが  
降臨!**

グッドスマイルカンパニーが展開するMODEROIDシリーズに「絶版無敵ライジンオー」がラインナップに加わることとなった。第1弾は「ライジンオー」(9月発売)、第2弾には「バクリュウオー」(9月発売)が決定。7色成形と塗装済みパーツのスナッ

プフィットモデルだから、初心者でも安心。1つでも楽しめるキットだが、2つ揃えることでゴッドライジンオーが完成するというプレイバリューにも期待大。開発者からのコメントと合わせて今から発売が楽しみなアイテムである。



**MODEROID  
ライジンオー**

ノンスケールモデル  
価格 5,400円(＋税)  
発売元 株式会社  
グッドスマイルカンパニー  
8月発売予定



**MODEROID  
バクリュウオー**

ノンスケールモデル  
価格 6,000円(＋税)  
発売元 株式会社グッドスマイルカンパニー  
9月発売予定



↑↑ライジンオー同様、変形や合体などのデミソクの数々は設定通りに再現されている。



**開発者からのコメント**

MODEROIDシリーズのライジンオー、バクリュウオーは「合体変形をまねるライジンオー」「バクリュウドラゴンへの格闘両面」そして「ベストプロポーションのゴッドライジンオー」の3つをテーマに制作しています。

ギミックだけでなく、シンプルでありながら色気のある機体デザインをそのままだにしている絶妙な3Dモデリング技術もキットの注目ポイントです。シンプルでかつ簡潔でさえない面構の巧みさを商品で実感してみてください。

「ライジンオー」は、「ガンバルガー」と「ライジンオー」の残り作業や、次作の「元気爆発ガンバルガー」(以下ガンバルガー)の準備でいっばいで、ちょっとOVは難しいです」と内田さん話したら、「邪悪獣はまだまだないから、それだけはやってほしい」と言われました。それは本当に嬉しかったですね。

作業の流れとしては「ライジンオー」と同じ方法論で進められたのでもういいかな?

「デザイナーの作業的には同じです。基本的なコンセプトや構造はトミミさんからの提案で、外観に関してはサンライズさんの意向を踏まえた部分、例えばゴアロボの頭部のデザインは、本編イメージに則して、忍者風には僕がデザインしました。動物のモチーフに関しては、サンライズ企画室さんとトミミさんのデイスカッションによるもので、現場で決まっていた時は、すでに虎と象で決まっていた」「ガンバルガー」は2号ロボ、3号ロボもあり、ガンバルガーの3体のコアロボも個別に大型に変形してバラ売りも、また「ライジンオー」の食玩も売れたことで、カバや食品さんの要望でガンバマシンの企画されたことも、メカが増えた要因です。とにかく商品点数が増えて大層でした。

シリーズごとに、微妙にクレジットのポジションが異なりますが、作業的な変化はありませんか?

「また、基本的には同じです。『熱血最強ゴウザウラー』(以下ゴウザウラー)は、『ガンバルガー』と『ライジンオー』のOVAで、僕があまりにも忙しかつたために、アニメーターの城前麗治さんとのデザイナラー2人体制になりました。『ゴウザウラー』では、機械化帝国のデザイン作業にかなりウエイトを割けたことはよかったと思います。

シリーズとしては3作品ですが、1つの時代を築いた印象があります。また、子供向け作品は競合作品の成産に左右されますからね、幼児誌でもかかった「ライジンオー」の人気の高かったのはうれしかったです。特に「エルドランシリーズ」は親御さんが安心して子供に見せられる作品だった、ということも大きかったですよね。『エルドランシリーズ』で育った方がメーカーにもいらして、今の商品化のきっかけになっているようです。当時、子供時代に楽しんだ「エルドランシリーズ」の新規商品を楽しんでいただけたことは嬉しいですね。

「エルドランシリーズ」での経験は、大きな意味がありますね。また、そうである。当時、幼児誌の似顔絵投稿コーナーに、僕の絵を真似して一生懸命を描いて送ってくれたお子さんがいて、それを見た瞬間にとんでもない気持ちになりました。僕自身「テレビマガジン」の絵を模写しまくって、メカデザイナーになったようなものですが、人生を変えるものなんだと、本当にずっと大切にしてくれるものなんだと、「エルドランシリーズ」の当時と現在で実感しています。

「ライジンオー」のOVAで、僕があまりにも忙しかつたために、アニメーターの城前麗治さんとのデザイナラー2人体制になりました。『ゴウザウラー』では、機械化帝国のデザイン作業にかなりウエイトを割けたことはよかったと思います。

シリーズとしては3作品ですが、1つの時代を築いた印象があります。また、子供向け作品は競合作品の成産に左右されますからね、幼児誌でもかかった「ライジンオー」の人気の高かったのはうれしかったです。特に「エルドランシリーズ」は親御さんが安心して子供に見せられる作品だった、ということも大きかったですよね。『エルドランシリーズ』で育った方がメーカーにもいらして、今の商品化のきっかけになっているようです。当時、子供時代に楽しんだ「エルドランシリーズ」の新規商品を楽しんでいただけたことは嬉しいですね。

「エルドランシリーズ」での経験は、大きな意味がありますね。また、そうである。当時、幼児誌の似顔絵投稿コーナーに、僕の絵を真似して一生懸命を描いて送ってくれたお子さんがいて、それを見た瞬間にとんでもない気持ちになりました。僕自身「テレビマガジン」の絵を模写しまくって、メカデザイナーになったようなものですが、人生を変えるものなんだと、本当にずっと大切にしてくれるものなんだと、「エルドランシリーズ」の当時と現在で実感しています。

# HGゴウザウラーと 今後の展望の 熱血対談

昨今になって立体化が盛んになってきた「エルドランシリーズ」。特にBANDAI SPIRITS ホビー事業部からHGシリーズとして登場したことは衝撃だった。ここからはメカデザイナーのやまだたかひろ氏、ホビー事業部の商品開発担当である生頼卓也氏の対談から、HGゴウザウラーの開発経緯を伺った。

## エルドランシリーズの現在

メカデザイナー

やまだたかひろ

×

BANDAI SPIRITS

ホビー事業部

生頼卓也



## あえて3作目から スタートする覚悟

「BANDAI SPIRITS」から「ゴウザウラーが？」と感じていると思います。

生頼 昨今のプラモデルを取り巻く環境の中で、バンダイエンタープライズ部から発売されている「スーパーミニプラ」のヒットをはじめ、過去のロボットプラモデルを商品化するチャンスがあると感じられたことは大きいですね。その中でホビー事業部として「何ができるか」を考えた時、自分が子どもの頃に大好きだった「熱血最強ゴウザウラー」以下「ゴウザウラー」が思い浮かびました。

——3作目である「ゴウザウラー」という点も意外でした。

生頼 商品開発のタイミングがちょうど25周年ということは大きかったです。また3作目の「ゴウザウラー」を最初に出すことで、「まだまだ終わらないぞ」という我々の本気度を

感じて頂きたかったんです。また、恐竜をモチーフにしたロボット作品の中では珍しいものです。既存のロボットしか触れてこなかった世代に対しては、そういった側面も非常にアピールになるのではないかと感じました。

——メカデザイナーのやまださんが監修されているという点についても、本気度がうかがえます。

生頼 やまださんはシリーズを通して作品に携わっている方で、デザインに対して最も理解されている方。またプラモデルや玩具に造詣が深いという点もあり、弊社のプラモデルのバックグランドもご協力しているというご縁もあり、ご依頼をお願いしました。

——また、僕の個人的な気持ちとしては「エルドランシリーズ」のファンの方、当時の玩具に思い出がある人、はもちろん、シリーズを見たことがないけれど、プラモデルが好きな人、変形合体ロボの立体物が好きな人にも興味を持ってもらうには……という

ことは念頭に置きました。あとは現在の時代背景です。線を減らしたアニメのデザイン画は繊細としての魅力はあると思いますが、BANDAI SPIRITSさんの商品として幅広い層にアピールする上では、今のCG全盛時代のムードは意識が必要があると考えました。

生頼 アレンジをするのか、しないか。また当時のディテールのままを出すのかは最後まで迷いました。現代的なディテールを追加することに対して、否定的な意見があることも理解しています。その一方でディテール、ギミックを含めて「もっとできるはずなのに……」という気持ちも正直なところ……社内でも様々な意見がありました。やまださんが推された初期稿のコンセプトアートが社内で響きまして、ゴウザウラーの秀逸なデザインに、これが決定打になりました。

やまだ 当時を振り返ってみると、一線を減らしながらデザインを成立させるという手法は、結果的にすごく勉強になったと感じます。その試行錯誤があったからこそ、CG時代のムードを反映したディテールを追加しても損がないベースが築かれていたんだなと。ベースにしっかりとしたものがないと、ディテールを増やしたところで無駄な線にしか見えませんからね。

ファンのために  
立体でも魅力を受け継ぐ

——たしかに普遍的な受け継ぐデザインは、エルドランの肝であると感じられますね。

生頼 社内にも「エルドランシリーズ」ファンが多く、実際に開発途中に見てもらい、ギミックやディテールについてのバランスについてもアドバイスをもらいました。

やまだ たとえばザウラーゼットの時、脚が細いホビー事業部さんのアイデアもそうですね。僕はそこまですでに想定していませんでした。また、胸のクリスタルも中にシールを張って、キレイに処理できるのも、シリーズをわかっていないと感じました。

——実際に製品を見ると、それほど違和感はありませんね。

やまだ ディテールやスジ彫りの深さが調整されていて、スミ入れをしなれば、それはディテール感が出なくアニメ本編の雰囲気も味わえるようになっていました。近々MODEROID（グッドスマイルカンパニー）のライジンオーが発売されますが、逆にこちらはアニメ設定を活かしたものでないです。

生頼 それはBANDAI SPIRITS

TSさんのHGと棲み分けができていて面白い点です。商品に対するコンセプトが両メーカーさんで違っていて「エルドランシリーズ」のプラモデルが2ラインで発売されている意味が感じられます。将来的にBANDAI SPIRITSさんのライジンオー、MODEROIDのゴウザウラーが出たらどうなるんだろうって楽しみに広がりますね。違うタイプの「エルドランシリーズ」のロボット、立派な2社から出るなんて、なんでもありなんだと（笑）。両方とも楽しめる、という意味ではファンにとって願ってもないことだと思います。

生頼 「エルドランシリーズ」ファンも、プラモデルファンではない方もいらっしゃることを考えて、開発するここは大前提でした。そのため、スミ入れをしない状態でも一組み上げた時に満足感を得られるように」という点を指して、やまださんにもご相談させていただいたところでした。

設計的にもニッパで切離しやすいゲートを使っておりまして、どんなニッパでも作りやすいように、という点も考慮しています。放送した年を考えるとハイターゲート向けなプラモデルになりそうという点も、アサヒの、設計に反映させていただいたところですね。

やまだ ホビー事業部さんは、「エルドランシリーズ」をとても理解してくれていますが、アニメだけのイメージだけでなくと違和感があるかもしれないですが、今のプラモデルや玩具と比較するとそれほど違和感はない

# BANDAI SPIRITSの HGシリーズで ゴウザウラーが熱血絶動!

## HG ゴウザウラー

1/300スケールモデル  
価格:5,200円(税)  
発売元 株式会社  
BANDAI SPIRITS  
好評発売中

→既に発売中の「HGゴウザウラー」は、多色成形(十色用シール)という仕様で組み易さと再現度の高さを目標にしたキットだ。作中同様、ザウラーエッジから各コアロボットへの分離→変形のザウラーフォーメーションから、ゴウザウラーへの熱血合体を再現。7月に発売予定のマグナザウラーと揃えると熱血武装が完成する。デザイナーである、やまださんも感心したというザウラーエッジの関節機能ギミックはぜひ手に取って体感してほしい。

## HG マグナザウラー

1/300スケールモデル  
価格:5,200円(税)  
発売元 株式会社BANDAI SPIRITS  
7月発売予定

→HGシリーズのブランドに似ない仕様といえる「HGマグナザウラー」の発売はもう少し先だが、ギミックの再現は誰かナシだぞ。マグナティラノからマグナザウラーへの熱血変換(変形)に「HGゴウザウラー」と組み合わせればスーパーザウラーエッジと熱血武装が再現可能となっている。今後の展開も期待大だ!

※写真は開発用のCGです。実際の製品とは仕様が異なることがあります。ご了承ください。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。

生頼 想定以上の反応をいただいております。また、「エルドラংশシリーズ」の人気の高さに商品担当としても驚くばかりでした。「ゴウザウラー」として最終段階までを担当としては目指しています。これから盛り上がり広がってほしいですね。やまだ ギルターボも欲しいですね。



## 第23回

## 富野展に寄せての特別編

[illegible]

文／シーラカンス風刺こと洞座よしえ

## 令和はレジエント フューチャーの時代？

昭和の話をしてはいたはずが、なん  
と元号がさらに追加され、この連載  
は、ふた時代前を語る場になってし  
まった。時は移ろふものとはいえ、  
いざさか因惑しつつも「令和」もま  
た昔話を続けよう。前回「紹介させ  
ていただいた「シンド・ミード展」は  
大変好評で、これを書いている現在  
も、連日、予想を上回る集客だ（「第  
注6月2日まで会期が延長された」）。

読諸氏の中に「親たぞ」という方もいらっしゃると思う。本当にあらうかとございます。愛すべき、ツッドミード（編注：不思議に思った方は、ぜひ前巻をご覧ください）が人と機械が融合した未来世界を提示している「フューチャリスト」であることは、あの展示を見れば十分わかりたいだけと思う。自分も微力ながら、音声ガイドや本と異なる形でこの展示会に参加させていたideeていることを、本当に幸甚に思っていること、と、そんな中、今度は、この天才フューチャリストと今度、この天才

繼を作った、私にとっては身近な人を紹介する展示会が開かれるという

『富野由悠季の世界』展。

この企画を提示された時、脚本家も仰ったという「概念を展示するなんてことは到底できない」には私も同感で、「絵コンテとトミ・メモ意外に何を展示するんだ」と思った。しかし、公式サイトを見れば、そんな「当たり前」なものではなさそうで、さて、あの富野君を、をどう「料理」してくれるのか。楽しみも「料」り尽きる。さらに、なんと「伝説巨

富野さんから学んだ  
アニメ作りのいろは

97(以下「夏前」「男者ライデー」)の制作  
中のスタジオだった。まだTVアニメ  
が「ローディー向け」カテゴリー  
だったこの時代、ドアを開けてく  
れた制作進さんだったと思いが、  
ライデーの方が好きだと告げるが、  
物珍そうに「なら、あの人間に聞  
く」といって指さしたのが、若き  
野さんだった。アニメの右も左も解  
らぬ高校生は、作業の手を止め相手  
を見てくれた男性が作品の責任者  
である「監督」が知る由もなかった  
が「無敵超人サンプラザ3」(以下

「サポネット3」の導入だったか。「金  
想うと、あれは富野さんだったか。『金  
やない?』と言うと、向こうも『変  
わった子がいるよ。思ってたけど、あ  
れはカザマ君だったのか?』と、お  
互い笑っちゃった次第だ」

「ご存知の通り、『イディール』  
は、監督の中途交代でもあり、パ  
イスト生として出た人頃には榮を  
見ることはなかったのだが、そのの  
後、同じコースが担当した「ろぼ  
子ピート」以下「ピート」で再び  
作業工程で発見、発生する修正作業  
などをスタジオ内で行う仕事をして  
いた私は「ピート」でも、何本  
もか監コンテや演出を担当した富野  
さんから「これ画して」と作業を依頼  
された。そのとき、富野さんは必ず  
なぜこの直しが必要であるのかを手  
短かに説明してくれた。こういう  
画面を作るには、このセルのサイ  
ズでは無理だから」とか、「この位置  
ではセルワークでキャラクターが見  
えなくなるので移動させる」といつ  
た具合だ。撮影されたフィルムを繋  
ぎ合わせて、こちらに差し込むの  
コマ切って

## Profile

かわはら　　よしえ ●東京都武蔵野区出身　高校生の時、当時の学生サークル「スタジオ」に所属するバディとして参加（1975年）。専攻棟自動的にサークルの規約スタノフに。当初はアニメーション活動も行っていたが、絵の手も借りたし環境的にもなしてすぐ活動をやめた。以降、増城先生は必要に感応しながらも活動する。1960年、正式に企画室に所属。企画室から出向として、女性初の「監査制作」、84年からには企画専任となり、89年の契約締結以降97年の作業活動をスタート。

別の動きに変えられた」といつた。限られた時間の中で一番効果的な「修正技」を見せてくれた。また、カットの繋ぎ方次第では物語の内容すら変えられる等々、特設「教える」と言われたことはなかった。映像やアニメ専門学校に行っただけでもなかった自分にとって、富野さんの作業を目の前で見ていたことが、アニメ作りを学ぶ場だったのだ。

こうした過程を経て「サン・オットー」では現場スタッフを「無敵オットーダイターン」<sup>3)</sup>ではお呼び、やがては設定制作として「戦国メカザブングル」や「聖戦シモンバタール」、富野監督と組んで行くことになるのだが、そうした時間の中で、当時の毎年正月に「ご自宅スタジオの連中を呼んで開いてくれた」「手書き壽司パーティー」や「まだ福利だったサンライズのせめても粗利厚生の」「夏休みの海の家」で一緒に楽しんだ思い出などが「あ、公私ともに『富野喜幸』が『富野由悠季』へと昇つて行く段階を見えてもつていった

凄い富野監督と  
普通の富野さん

当り前だが、出会った当時の富野さんはまだ三十代前半、すでに「演出家」であり「監督」でもあった。周りの人々も大差ない年齢で、富野さんだけが、尊い、とか、厳しい、という存在ではなかった。それどころか、「ライディーン」の後半から長浜忠夫監督という「もつと偉い人」が存在し、富野さんは作者者に徹していた親が強かった。



この頃の御本人の心境については、然ながら私が触れられることではな、しかし、難しい人間の世界のたとなど知らなかったまづファンのパトリスは「ライデー」というキワードのおかげで、両監督それぞれ作品作りの姿勢や監督のようなどを見知ることになった。

基本が舞台系である長浜監督の詩的な演出は、映画「洋館的リア」を長所を旨とする富野監督とは正反対で、「あいつの演出は嫌いだ」とききだす「う富野さん」は実は知っている。当時、長浜監督は人気があり、その中で富野さんは絵コンテや演出をこなしつつ、人気の肝を吸取ってこたに達しない。

な経路程の「長浜作品」の影で、

作品を代表する、ひとつ3スタタの中で線宮野とを描いたり原画手エックををかなりヤバかったスケジュールをを試しようとして自ら提出しも行い、混水のように薄く修正カットを「ビ」の望と同様、その場で共に直したりした。一人残つて徹夜作業をし気分転換にはフライング掃除をする。スまた、案件、仕事バワの源に存在したように見える。そんな宮野さんの姿を知っているから、私にとつては良い監督であると同時に、愛すべき先輩でもある。

そして、いつか彼を世にも出した」  
 そう、いつか彼を世にも出したのが「機動戦士ガンダム」だ。  
 あの時イベントの経緯で、たまには思わないが、それまで「いい家をしてマンガなんか見てないで、家帰って勉強しなさい」とフアンを見れば言っていた(今も言っている笑)富野さんが、ターゲツトではないそのハイティーンや成人層が「テレビまんが」を異面目に觀賞し、喝采するの存在を感念し、  
 これならば自分が作ってみたい作品も受け入れられるかもしれない、そんな確信を得て、「ガンダム」をはじめとした、後に続く「富野作品」を送り出したのではないか。少なくとも、きっかけのひとつにはなった

矢を放つてくる「富野」作品は、何野次郎が世の中の2番も3番も先を走っている。これは、かのシド・ミード氏とよく似ている。ただし、ミード氏は多分天才だ。そして富野さんは秀才なんだ。学んで学んで、自ら挑んで失敗し、そこからまた学んで天才になんかを鍛えては認めてやるもなか」と口を鍛えては、次のやるを萌すか」とに挑む。だから天才とは何かとケンカに合わない。世のほとんどは天才ではないのに、天才はそれが天才ではないから、後に抜く秀才たちのために、富野さんは脱まくりして心の拳を振り上げるのだ。

多くの方は、「富野」を誤解する多いや、又は見事に富野さんの演出に騙されていると言う方が正しいだろう。

幾何、必要のもの、よく書いてある。それ、ありかとうぬ、と、多分、生誕で初めて褒められちゃったのだ。生涯で初めてよかった笑。

ああ、生きてよかった。

仕事としては大してお役に立たなかった私が、今も時折折衝を合わせると、多分他の人には見えないだろう「一匹」の船を見送って下さる瞬間。私は勝手に「富野さんは私を、身内」と思っていてくれるのだな」と、とてあたりがまたと思う。

そんな富野さんが、多くのクリエイターが発する個性を、自分が目指す「元氣な若者の物語」の中にどうやって同居させるかに日々チャレンジャっている「平井ナカ」の制作にも先が見え始めたころ、私はなんと2週間もの間、現場を休む羽目に陥





# 好きな機械もののアニメ戦争

文 藤澤亮太

## 第4回 ポスト戦後社会と ロボットアニメ

### 『ガンダム』としての『イデオ』

田龍一(編著) 河出ブックス の中で、歴史学者の成田龍一は「八〇年代は戦後のものがポスト戦後のもの」に変わっていく時期であるわけだと語っている。また同書の中の難談で、社会学者の大津真幸も「八〇年代」というのは、戦後史の全体の全体

の流れで見ると、今振り返ってみるとですけれど、日本が戦争に負けた、そういう戦争があったということが真に忘れられた時代だと思えます。そのなぐり万のひつが「なんくり」(なんとなくクリスタル)に表れている(絶)と語っている。

「戦後」から「ポスト戦後」へ。この転換はアニメにおける戦争の取扱においても指摘することができる。まずその転換の先駆的存在として、前回取り上げた「機動戦士ガンダム」(79年)がある。「ガンダム」は、その直前のヒット作「宇宙戦艦ヤマト」(74年)と比較すると、直接的に第一次世界大戦(太平洋戦争)を思わせる要素が非常に少ない。「戦争」といえば第二次世界大戦というそれまでの、アニメにおける戦争の取扱とは一線を画しているのである。

「ガンダム」が描いた戦争は、「独自の世界観」を舞台にして、「その世界観をバックボーンに持つ工業製品としてのロボット」が行うものとして描かれた。それはロボット(やドラマ)にリアリティを与え、そこに導入された発想だったが、そこに第二次世界大戦と紐付いていないことが加わったことで、作り手の思惑を超えて「良心の傷まぬ戦争」この器に「相応して機能するよう」になった。

「ガンダム」の人氣が盛り上がるのを受けて、「ガンダム」の相応性を受け継いだ様々なロボットアニメが登場した。それぞれに、独自の世界観を持ち、「その世界観をバックボーンに持つ工業製品としてのロボット」が戦うそれらのアニメは、俗に「リアルロボット」とくられ、「ガンダム」以前のロボットもの(これを「スーパーロボット」と呼ばれることが多い)と区別して語られるようになった。

もちろんこの「スーパーリアル」という区別は便宜的なものだ。個別の作品をみればわかる通り、その差は決して明示的なものではない。リアルロボット、の中にもスーパーロボットのようないろいろ性はあふれ、スーパーロボット、にも、制作当時かなりの世界観なりリアリティがあったから、

その上でなお、「リアルロボット」という俗称が成立し得たかといえ、それは81年の『太陽の牙ダグラム』(神田武幸監督、高橋良輔監督)の存在が大きいから、ということになる。「ダグラム」は、新たに「世界観」と「ロボット」を立ち上げるにあたって「ここを押さえると『ガンダム』的なものになか」ということについて非常に自覚的な作品だった。だからこそ「ここを押さえるべき」という。リアルロボットの公式を成立させてくれたのだ。

富野由悠季監督は「ガンダム」の後に「伝説巨神イデオン」(80年)を手がけている。地球人が異星人とのファーストコンタクトに失敗したことで始まる戦乱を描いた作品だが、ドラマを含めたフルフィルムの肌触りこそ。ポスト「ガンダム」と呼ぶにふさわしい内容ではあったが、本作によって「リアルロボット」というジャンルが成立することはなかった。異星人バフ・クランの軍隊と、追われることになった地球人たちの戦



闘を描きながらも、当時の時点で「リアルロボット」と言われなかったのは「イデオン」では、遺跡から発掘された乗り物が合体するイデオンがメインメカであり、それに対して、バフ・クランは人間型から微妙にはずれたロボット「重機動メカ」を操る。異文明同士の戦闘であるがゆえに、双方のメカの寄って立つ場所が意図的にズラれているのである。

一方「ガンダム」のインパクトは、ロボット兵器にモビルスーツという普通名詞を与え、地球連邦軍もジオン公国軍もこのモビルスーツを主力兵器として戦争を行ったことにあつた。敵味方が同じ種別(戦闘機や戦車など)の兵器を使用した方が、視聽者が、知識として知っている。実際の戦争に近く感じられるのだ。「ダグラム」はその部分をしっかりと踏襲した。

「ダグラム」は植民地主義の独立戦争という大設定を背景に、コンバット、アーミーと呼ばれる普通名詞がロボットに与えられ、主力兵器として活躍するという設定になっている。またコンバット、アーミーのデザインを「ガンダム」のメカニカルデザイン大河原邦男が手がけたこともあつて、「ダグラム」が「ガンダム」の直系の後継者に見えたというところも無視できない。

こうした「イデオ」と「ダグラム」の立ち位置の違いを考えると、「リアルロボット」というジャンルは、「ガンダム」が切り開き、「ダグラム」が定着させたというところもわかる。実際「ダグラム」はプラモデルなどのセーラースは好評で半年延長と、全話話という長期シリーズになった。さらにコンバット、アーミーの取り扱い方についても「ダグラム」が「ガンダム」を参考にした部分は多い。たとえば「ガンダム」で

はモビルスーツに型番番号があり、さらには兵器製造メーカーも複数あるという設定がある。こうした設定は、製作中には存在せず、後付でアニメ雑誌やファンが考案し、それが公式設定へと繰り込まれていったものだ。「ダグラム」の場合、そうした動きを踏まえて、最初から公式設定として、型式番号や兵器製造メーカーの存在が用意されていた。これこそ「リアルロボット」的なあり方として定着していくことになる。

『ダラム』のストーリーは、地球連邦評議会議長ドーリー・カシムの息子、クリンが、植民惑星デロリアの独立戦争へと身を投じていくというもの。では、こうした内容に作り手の戦争に対する意識はどれぐらい反映されていたのだろうか。

『ダグラム』の原作・監督に名を連ねる高橋良輔は43年生まれ。41年生まれの高畑良輔より2つ年下だ。ま

70年代に、アニメの中に太平洋戦争の記憶を織り込んできた「少年国民社」代（30年代生まれ）と比べる。富野と同様に、さらに第二次世界大戦の直接的な記憶は薄くなっている。高橋監督はロボットアニメでなにを描こうとしたか

長らく「ロボットアニメはやりたくない」といって距離をとっていたという高橋監督だが、「デグラム」でロボットアニメに本格的に関わることを選んだ。そして、ロボットアニメを通じて何を描くかについては、次のようなことを考えていたという。

「自分の生きた時代を描く」ということに尽きると思う。

ではあの時代の時代とは何か？ 今となつては少し隔れるが、それは戦争と革命。だと思つたのだ。あたしはあの第二次世界大戦のなかに生まれる。そして戦後のさまざまなことに育ち、世界に散らばる植民地の

雨後の筍のような独立ラッッシュを目の当たりにし、冷戦の中、核戦争の恐怖にもびえ、学生運動のうねりとあつたベトナム戦争を生きたのだ。

白状しよう、あたしらはノンポリだった。この身体を機動隊の催涙ガスの前に晒したこともなければベトナム反戦の身を屈たこともなかった。だが反戦情報の中で己の不甲斐なさや恐怖を吐くことは間違いないから。だから染み付いているのだ。

あの時代の何かが?」(アニメ監督で、いいいのか?) KADOKAWAより。

したたかな」と思ったよな。それがあたしらにとっての、よく言われる「先の大戦」という奴である。しかしそんなあたしらにとって先の大戦となっていないのが、ベトナム戦争「なのだ」(同第18回)。

ベトナム戦争は言われるところの「宣戦布告もない戦争で、ここからという数字的なものがはっきりしない」。

1960年12月20日、南ベトナム解放民族戦線(National Liberation Front、略称NLF)が結成されて戦いが本格化したと言われている。

また宮崎と同居して1949年1月生れた兄の宮崎は、親戚で中島飛行機の下請け工場をやつており、父親もそこで働いていたといふ。

また宮崎は4歳の時に、疎開先の宇都宮市空襲も経験している。宮崎は、宮崎家が親類の運転するトラックで空襲から逃げていたところに子供を抱えた男性が「助けてください」と懇願してきたことを覚えていた一杯で、男性はトラックに乗ることはなかったが、宮崎はその時に乗せてあげて」と声をあげられなかった。

また高橋は、WEBエッセイ(矢立文庫)「飛行機雲に誘われて」の中で、次のように自分と第二次世界大戦(太平洋戦争)との距離を語る。「あたしらもあたしらの世代にあつては珍しくもない境遇を戦争によつて与えられてしまった。母は戦争寡婦で、その後再婚をしなかったのです!」と母子の二人暮らしだった。

1960年といえはあたしら17歳それから終戦まで15年、決定的に影響を受けてしまった。今あるあたしの半分はあの頃作られたと言っても過言ではなく、「太陽の牙ダグラム」も「装甲騎兵ボトムズ」もそのおかげで生まれたと思っている。」(同第17回)。

40年代前半に生まれたこれら監督は、作品の中に直接的な第二次大戦の影響を見せることは少なかったが、こうした表層的に見る以上に、その中心にあるものは「戦後」なものの

これにて人生においては良くも悪くも決定的なことで、あたしらの体も心もそのことが土台にあるのは間違いない、その上に立っての人生だったとこの頃つくづく思うのである。しかしそのことを作り出した戦争は

ではないものの、新世代を通じて自己確立に大きな影響を与えているということだ。そして高橋の述懐に通じる親世代からの影響は、高橋と同世代である富野や宮崎駿監督にも見ることができる。



「マクロス」はギャグ作品ではないので、「うる星やつら」のように戦争を直接美化することこそなかった。だが一方で「マクロス」が描く戦争は、あくまで視聴者をワクワクさせるエンターテインメントの一要素であり、「それまでなら並置されるはずのない」アイドルであるヒロイン・リン・ミンメイと等価に扱われていた。だが、この価値の相対主義こそ、ポスト戦後の感性的な中核にあるものだった。

たとえば「アニメジュエリー83年12月号（徳間書店）で行われた宮崎と河森の対談を読むと、世代による感性の違いがよくわかる。

宮崎 個人的な趣味をいって申しわけないけれど（笑）、ヒロインが歌を歌うでしよう、でも、ぼくなんかだと、あんな歌を聞いたらほげまれないで、反対に腹がたつてくるだけなんじゃないか。「おれはマジメに戦争やっているんだ」と、そういう気分になるんじゃないか。そういう感じがどうしてもあるんですよ。もうと

賛成にできないですかね。突然要なことは二丁のスピードがもたらさないと、か、肝油「杯余計にもえろとかね（笑）。なぜあんなふうか、帰ってくるまで豊か日常生活が待っている、歌をうたつたれどいのか。

河森 そのへんは、ある意味ではアメリカの軍隊を基本に置いているせいでもあるんですよ。もうすぐいい料理を食べているとか、そういうことを知ってしまったら、この

「このような宮崎と河森の意見のすれ違いは「軍隊」というものに見

ているイメージがまったく異なるだけでなく、相対主義的な視座で社会をとらえているかどうかの違いにも起因している。

例えば河森は「マクロス」の特徴であるアイドルソングを戦闘シーンに組み合わせるという演出の原点はTVにあると語っている。ベトナム戦争の頃は、ニュースで戦争の風景を見ていても、チャネルを変えようとアイドルが歌っているという

ことが普通であり、河森は「このリアリティを欠いた、乖離した雰囲気を作品に持ち込めたら面白く考えたという。つまりここには戦争もアイドルも、チャネルひとつで切り替えられる番組のひとつとして扱われているのである。

また「マクロス」が描いた戦争という観点から無視できないのが、リン・ミンメイの従兄であるリン・カイファンは、教条主義的な反戦主義者である。負傷したときにハンカチを手渡して「相手は平人であるとそれを拒否するくらい頑なな人間で、魅力のない人間として描かれていた。これは空想の平和主義者を擁護しようという積極的な意図」というよりも、それまでの「マジメな反戦主義者を反転させて描こうとした結果のように思われる。

前掲書で文芸評論家の斎藤美奈子氏は、80年代の気分を振り返って次のように語っている。

「『脱模範』という言葉も流行りまして。つまり、簡陋は不潔しい。『金満時代』でも『見栄講座』でも『現代思想・入門』でも、みんな

なそうですよ。今まで肩に力を入れて「勉強をしなければいけない」「世の中はこうでなければならぬ」と言っていたのが、「そんなのどうでもいいんじゃないか」という感じになる。だけど、「どうでもいいんじゃないか」と言いながら、見方を替えて、足元で威張っているようなやつをこきすめたい。すごい雑なとらえ方ですけれども」

まさにここで書かれたような、カイファンは「世の中はこうでなければならぬ」というキャラクターだから、あえて「こきされた」キャラクターだったのだ。高度に発達した資本主義社会の中で、裁れのひとつとして描かれた戦争。それは「マクロス」だけのことではなく、時代の気分として存在していたポスト「戦後」の「戦争像」でもあった。

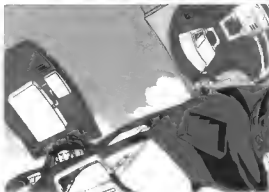
「別冊宝島110 80年代の本」(90年4月発行)で、評論家の浅場通明は「1977年、僕たちは20歳だった」「という書き出しで、「刈り上げおじさんがコムデを着て、銀な天才少年とベクトルから来た男の登場で始まった」という一文を寄せている。ここでいう「僕」は、浅羽自身というより、1960年前後に生まれた当時の若者の気分の代弁者であり、そこに批判的な視座を交えた一文だ。その中に「戦争」をめぐ

「これまた幸いなこと、日本的道徳も戦後民主主義の正統も、解体し風化して力を消耗させていた。（略）そして僕たちは遊んで日々ををわく

るために、戦後日本の平和と繁栄がある。僕たちはそう思おうとした」と記す。そして話者である。僕。は戦争にまつわる2つのフライング・ジョンからセリフや文章を引用する。

「僕は好きこのんで戦争してるんだ。」「こい、見えたって昭和三十年代の生まれだぜ！ 人から言われて戦争なんか出来るかよ／やれてエときにやれて場所までやつて！ やめてエときにやめるんだよ。大友克洋に『気分はもう戦争』のこの名台詞にくせえなあとおもいつく納得していた僕たちには、もはや反戦も平和もまったく魅力がなかった。

「そしてある日、本当にミサイルは赤い尾引きする僕達の上空を飛ぶだろう。そのとき、たぶん神様は無力だろう。そう、終わりは突然やってくる。だけど（中略）せいかいの終わる日、僕達はチケットぴあで芝浦インクの来月のライブを予約する



だろう。世界の終わる日、僕達は、次のバーゲンの最初の日にしるしをつけるだろう、世界の終わる日、僕達は、おろしたてのアディダスからゆっくりと靴ひもを抜く取るだろう」(中略)天東トングリキッズ。全画面終戦戦争で一瞬に死ねばいい」(案)「最初に引用された『気分はもう戦争』(双葉社)は矢作俊彦が原作、大友克洋が画を描き、82年に出版された漫画。中森の『東京トングリキッズ』(角川文庫)は87年に出版されたオムニバス小説。

実は「マクロス」シリーズの中でも、最初の「マクロス」だけが特別に、ポスト戦後のものだ。それはやはり82年というタイミングで、若いスタッフが中心となり、半ば勢いで世の中に送り出されてしまった。その成り立ちゆえに起きた、極めて特異な出来事であった。

モビルスーツ全集 13  
**ジオン陸戦モビルスーツ&兵器 BOOK**  
 B5判カバー付 / 定価1,400円+税



グレートメカニクススペシャル  
**MSV THE FIRST**  
 A4サイズ 定価1,800円+税



**森下直観画集2 鋼鬼**  
 HAGANE ONI

A4サイズ / 定価2,778円+税



**MS図鑑 ジム**

A4サイズ 定価1,800円+税



**機動戦士ガンダムユニコーン**  
 RE:0096

メカニック・コンプリートブック  
 B5判カバー付 / 定価1,500円+税



## グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

### グレートメカニックG 2019 SPRING

A4サイズ 定価1,200円+税



大特集  
AT「装甲騎兵ボトムズ」今、再び考えるATの「リアル」

『機動戦士ガンダム』40周年記念特集

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・コードギアス 復活のルルーシュ
- ・荒野のコトブキ飛行隊
- ・INTERVIEWS  
福井晴敏 森田繁 海老川兼武 他

バックナンバーをご希望の方は、  
お近くの書店にご注文ください。

### 双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28  
☎03-5261-4818(営業) <http://www.futabasha.co.jp/>  
(双葉社の書籍 コミックス/ウェブが買えます)

※書店・HP22外に 電話・FAX・はがきでもご購入いただけます。  
ブックサービス(営業時間 9~18時)  
☎0120-29-9625(原簿電話可)  
☎0120-29-9635  
いずれの場合も「社名(双葉社)」、タイトル、購入冊数、  
定価および住所、氏名、電話番号」をお知らせください。

### グレートメカニックG 2018 WINTER

A4サイズ 定価1,200円+税

時代を切り開いた  
平成はじめのガンダム作品たち  
機動戦士ガンダムF91&  
機動戦士ガンダム0083  
STARDUST MEMORY

今もう一度見る  
機甲戦記ドラグナー

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・荒野のコトブキ飛行隊
- ・銀伝サムライトルーパー
- ・INTERVIEWS  
大河原邦男 宮武優一 岡本英郎 他



### グレートメカニックG 2018 AUTUMN

A4サイズ/定価1,000円+税

今もう一度見る  
超時空要塞マクロス  
TVシリーズ

30周年! 魔神英雄伝ワタル

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・ガンダムビルドタイバース
- ・コードギアス 反逆のルルーシュ  
劇場3部作
- ・新幹線変形ロボ シンカリオン
- ・重神機バドロー
- ・フルメタル・パニック! Invisible Victory
- ・ソッドワイルド
- ・INTERVIEWS  
河森正治 宮武一貴 松崎寛一  
広井王子 福井晴敏 大畑晃一 他



### グレートメカニックG 2018 SUMMER

A4サイズ/定価1,000円+税

今もう一度見る  
機動戦士Zガンダム

特集「国際映画社」の  
80年代アニメロホ

20周年! カウボーイビバップ

- ・機動戦士ガンダムNT
- ・機動戦士ガンダム00
- ・ガンダムビルドタイバース
- ・コードギアス 反逆のルルーシュ  
劇場3部作
- ・INTERVIEWS  
富野由悠季 西辻たかお/水島精二  
谷口悟朗 山根公利 海老川兼武  
榎浦敬之 他







©新通・サンライズ ©サンライズ  
©SUNRISE・BV・WOWOW

## NEXT ISSUE

次号は

# 2019年9月18日

## 発売予定です!

クレートメカニックGは年4回(3月、6月、9月、12月の中旬)発売です。

編集 飯田幸夫(オフィスJ.B)  
豊村保行(オフィスJ.B)  
橋本あゆみ(オフィスJ.B)  
旭和則(双葉社)

デザイン 岡本浩樹(water\_planet)

表紙・本文イラスト 森下直親

執筆 河合宏之  
星★肇介  
南波健一郎  
市ヶ谷ハジメ  
やすゆきゆたか  
河原よしえ  
藤津亮太

協力・監修各社

知アーム/ク  
機グッドスマイルカンパニー  
機特刊新聞社  
機サテライト  
機サンライズ  
機/小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント  
機新通  
機TBSテレビ

**クレートメカニックG**  
2019 SUMMER

2019年6月18日発行

編集人 二之宮隆  
発行人 島野浩二  
発行所 株式会社双葉社  
〒162-8540  
東京都新宿区東五軒町3-28  
営業 ☎03-5261-4818  
編集 ☎03-5261-4869  
<http://www.futabasha.co.jp/>  
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)  
印刷所 三晃印刷株式会社

※落丁・乱丁の場合は送料別冊材費返金でお取り替えいたします。「製作部」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。03-5261-4822(製作部) ※本書のコピー・スキャン、レンタル化等の複製複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行編集者の同意なく複製してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。

© FUTABASHA 2019 Printed in Japan

東京・お台場の一角に埋め込まれたこのマシンは、異空間との接点を出現させる最新の空間移送ピークル。6方向可動装置による12人乗りの座席がダイナミックかつ繊細に動き、さまざまな360度VR映像と連動して圧倒的な没入体験を実現。

hexaRide コンテンツ第2弾

進撃の巨人  
shingeki no yōmei  
 崩落の塔

主観正念 production: 13/ 講談社、高野聖の怪 新々映画 製作委員会 原・監・演出: 高橋和 演出: 高橋和 高野の巨人 製作委員会



# 硬貨を入れると流れる昭和名曲!

昭和を生きてきた人なら誰でも懐かしい、あの赤電話。それを忠実にミニチュア化し、ダイヤルも再現、受話器も取り外せたりして、触れるたびにあの時代が甦ります。

本商品は、硬貨を入れるとベルが鳴り、懐かしい曲が流れ出す公衆電話型貯金箱です。1円玉から500円玉まですべての硬貨に対応し、一杯になると返却口から出てきます。昭和レトロの雰囲気、お部屋のインテリアやプレゼントにも大人気!日本人の心に響く昭和メロディが楽しめます♪

## 昭和の街角には いつも赤電話がいた...



商品番号 GN1418

懐かしい昭和名曲貯金箱

「電話銀行」

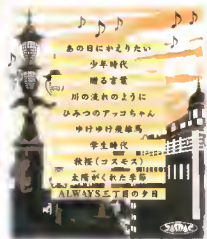
税込価格 **4,860円** (送料800円)

●サイズ 幅12.5×奥行11.5×高さ16cm ●重量(約) 380g ●材質 ABS樹脂、ポリレタン 他 ●電源 単3電池x2 (別売) ●容量 2段階切替x ●中国製



日本人の心に響く  
昭和メロディが楽しめます♪

厳選した10曲は、心にしみるメロディばかり。



昭和時代および昭和を強くイメージする曲から厳選しました。

貯金箱になっているので、  
聴くたびにお金が貯まり、  
一杯になると返却口から  
お金が出てくるという仕組み。



●通話料無料のフリーダイヤル(受付/午前9時～午後9時、年中無休)

**0120-55-9920**

**Fax 03-3543-8884** (24時間受付)

ネット 銀座de通販 検索

■ハガキまたはFAXでお申し込みの場合は、「商品番号、商品名、数量、〒住所、氏名(フリガナ)、電話番号、ご質問の雑誌名、申込番号A2284」を明記の上、下記まで。■商品のお届けはご注文受付後1週間前。■代金は商品と引換え。■万一の返品は、未使用に限り商品到着後1週間以内なら可能。但し送料はお客様負担。■お預かりしたお客様の個人情報(住所、氏名、電話番号)は、当社提携販売店と共有し、商品発送、代金決済、アフターサービス、新商品・サービスに関するお知らせに利用いたします。

**銀座de通販**

株式会社 ライフアドシステム「GMO」係

〒104-0061 東京都中央区銀座7-17-2~7F  
TEL.03-3543-0041(代)

# バレットメカニクスG

## Great Mechanics G

2019 SUMMER

大特集

# 富野由悠季

とその作品

僕たちにとってトミノ作品はどのような味があつたのか!?

『エルドランシリーズ』の軌跡

絶対無敵ライジンオー  
元気爆発ガンバルガー  
熱血最強ゴウザウラー

機動戦士ガンダムN  
富野のゴトブキ飛行隊

『新幹線変形ロボ シンカリオン』

Interviews

河森正治  
やまだたかひろ  
吉沢俊一

ほか

© 富野・サンライズ  
© サンライズ  
COUNLESS・SH・WOWOW

バレットメカニクスG



# 荒野の コトブキ飛行隊

Blu-ray BOX [特装限定版]

上巻 ± 好評発売中!!

下巻 ± 7月26日発売!!

各¥18,000(税別) / 各6話収録 / 上巻:BCXA-1438 / 下巻:BCXA-1439

監督・水島努×シリーズ構成・横手美智子  
黄金コンビが贈る本格空戦アクションアニメ

Blu-ray BOX  
全2巻で発売!!

本編は大迫力の2.1ch音声も収録!!

上巻特典内容

【封入特典】

- ・ブックレット「コトブキの手引き」上・下(オールカラー・68P)
- ・メインキャラクター歴変集(36P)

【映像特典】

- ・メイキング映像<抽動率縮短>
- ・コトブキ通信<特別編>
- ・出演時代劇阿(中)江、幸村重雄(エンマ)、仲谷明香(ケイト)、瀬戸高沙美(レオナ)、山村 響(サラ)、宮田美咲(チカ)
- ・ナゾオ堂偉長長の戦艦機講座 第1回~第6回+特別補習第1回(新規)
- ・「イジツ見聞録~世界編~」「イジツ見聞録~戦艦機編~」
- ・ノンクレジットOP&ED

【音声特典】

- ・第1話~第6話キャスト・スタッフコメント
- ・出演時代劇阿(中)江、宮田美咲(チカ) ※第2話のみ、幸村重雄(エンマ) ※第3話のみ、山村 響(サラ) ※第4話のみ、瀬戸高沙美(レオナ) ※第5話のみ、仲谷明香(ケイト) ※第6話のみ、二宮夜事(モリタリ)監演

※特装限定版は予告なく生産を終了する場合がございます。



▲メインキャラクター歴変・左 扉の下3つは方向性(上巻)

荒野のコトブキ飛行隊 音楽CD好評発売中!!



オープニング主題歌  
「ソラノ上」  
歌: ZAQ  
¥1,200(税別) / LACM-14829



エンディング主題歌  
「真を持つ者たち」  
歌: コトブキ飛行隊  
¥1,200(税別) / LACM-14830



キャラクターソングアルバム  
「コトブキ飛行隊、  
一曲入魂!」  
歌: コトブキ飛行隊  
¥2,300(税別) / LACA-16756



TVアニメ  
「荒野のコトブキ飛行隊」  
オリジナルサウンドトラック  
¥3,200(税別) / LACA-16757-8

発売: 販売元: 株式会社バンダイナムコ アーツ お問い合わせ: バンダイナムコ アーツ (お客様センター) TEL: 03-5562-7622(平日10時~18時) 全11巻収録(7巻まで収録済み)

© 荒野のコトブキ飛行隊制作委員会

【公式HP】 <https://kotobuki-anime.com/>

【twitter公式アカウント】 @kotobuki\_PR

販売元: MOOK  
グレートメロ  
2019年6月(18日)発行  
発行所: 双葉社

定価: 本体1200円 + 税  
雑誌63982 93  
Printed in Japan / Futabasha 2019

ISBN978-4-575-46516-7  
C9476 ¥1200E



9784575465167



1929476012005